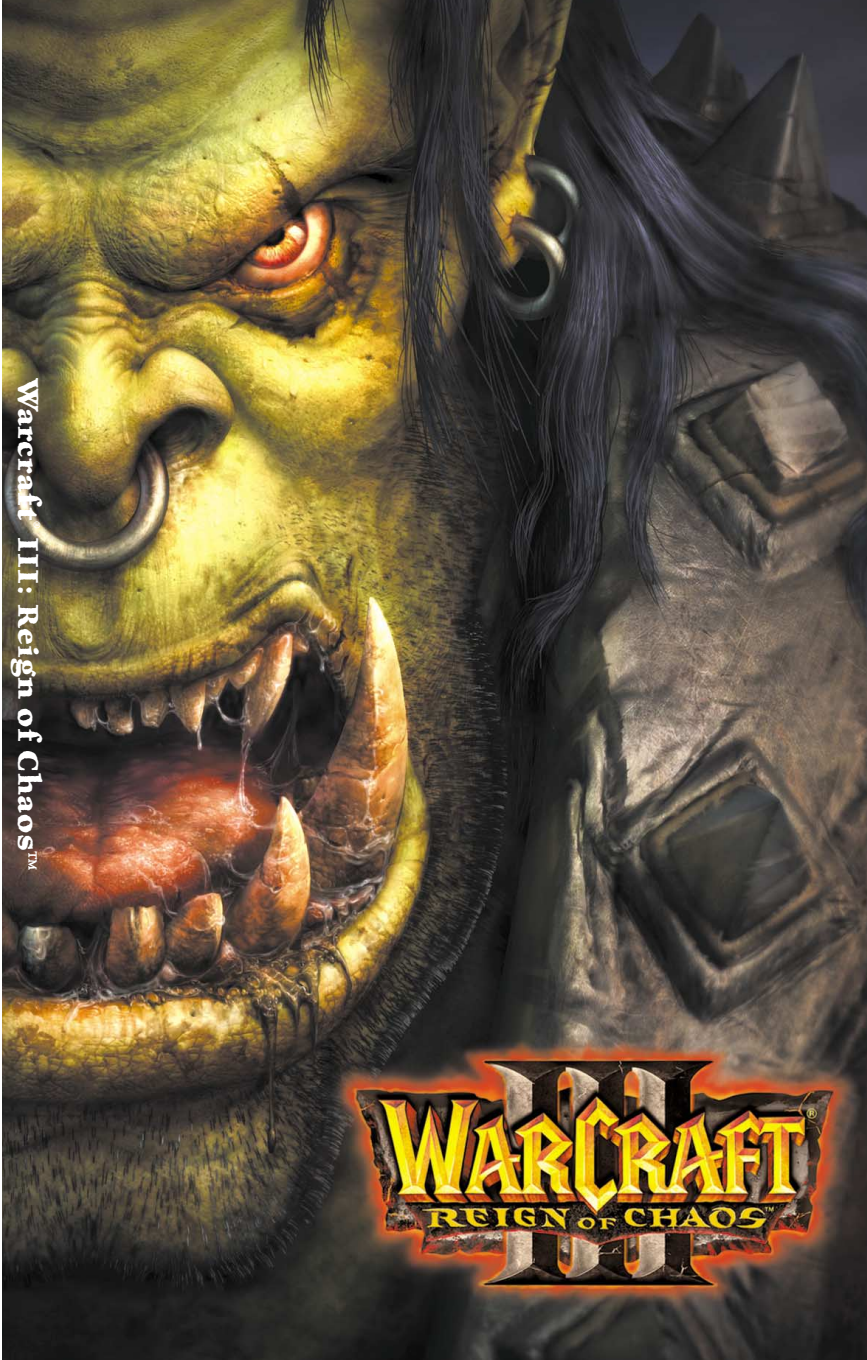




Warcraft III: Reign of Chaos™

WARCRAFT
REIGN OF CHAOS™

Importante:

Qualora smarrissi il tuo CD-Key, non saresti più in grado di installare il gioco, quindi trascrivilo e conservalo in un luogo sicuro.

“Warcraft®III” CD-Key: _____

AVVERTIMENTO SPECIALE:

Gli impiegati di Blizzard Entertainment® non ti chiederanno mai il CD-Key.

SOMMARIO

Storia degli Umani	1
Storia degli Orchi	15
Storia dei Non-morti	29
Storia degli Elfi della Notte	45
Mappe	62
Genesi della Legione Infuocata	69
Creature di Kalimdor	77
Eroi e nemici	81
Assistenza Tecnica	89
Riconoscimenti	90
Tasti di scelta rapida	93



EVERY KALDOREI
CARRIES A VIAL
CONTAINING A FEW
DROPS OF WATER
FROM THE SACRED
POOL WHERE
ALL THEIR MAGIC

THE F
E THE TRIBES
ZE TH
inter's AND Earner's

MALE
ARE S
GAREL
TRIBAL
THEY T
SPEAK
OF THE
FEMALE
THEIR

Copyright© 2002 di Blizzard Entertainment®. Tutti i diritti riservati.

L'utilizzo di questo software è soggetto ai termini della Licenza d'Uso inclusa. Prima di usare questo prodotto, devi accettare la Licenza d'Uso. Il World Editor contenuto in questo prodotto è esclusivamente per il tuo uso personale, è soggetto a restrizioni aggiuntive, contenute nella licenza inclusa nel prodotto, e non può essere sfruttato a fini commerciali. L'utilizzo del servizio di gaming online di Blizzard Entertainment® (Battle.net®) è soggetto all'accettazione dei termini della Licenza d'Uso di Battle.net®.

Reign of Chaos™ is a trademark and Battle.net®, Blizzard Entertainment®, Diablo®, StarCraft® and Warcraft® are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. Pentium® is a registered trademark of Intel Corporation. Power Macintosh® is a registered trademark of Apple Computer, Inc. Dolby™ and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratory. All other trademarks are the property of their respective owners. Uses the Thorndale™ font. Thorndale™ is a trademark of Agfa Monotype Corporation. All rights reserved.



Questo gioco utilizza Miles Sound System. Copyright© 1991-2002 di RAD Game Tools, Inc. Tutti i diritti riservati.



Questo gioco utilizza filmati in alta qualità DivX™. Copyright© 1999-2002 di DivXNetworks, Inc. DivX™ è un marchio di proprietà di DivXNetworks, Inc. Tutti i diritti riservati.

Questo gioco utilizza la libreria FreeType 2.0. The FreeType Project è un copyright© 1996-2002 di David Turner, Robert Wilhelm e Werner Lemberg. Tutti i diritti riservati.

Questo gioco utilizza la libreria di compressione "zlib". Copyright© 1995-2002 Jean-loup Gailly e Mark Adler. Tutti i diritti riservati.

L'accesso libero a Battle.net® richiede una connessione a Internet e l'accettazione della Licenza d'Uso di Battle.net®. Tutte le tariffe di connessione sono a carico del giocatore.



to take
Pr
is

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS



FAVORED
ON OF THE
FOREI .
THE KALDOREI HAVE BUILT
GIANT KEYS DEEP INTO THE
MOUNTAINS AND FORESTS OF





UMANI: L'ALLEANZA DI LORDAERON

Storia degli Umani

(DALLA FINE DELLA SECONDA GUERRA)

Effetti della Seconda Guerra

La seconda, devastante guerra contro l'Orda degli Orchi lasciò l'Alleanza di Lordaeron in uno stato di shock e confusione. Prima di essere finalmente fermati, i sanguinari nemici, guidati dal potente Orgrim Doomhammer, non solo si erano fatti strada attraverso le terre dei Nani di Khaz Modan, ma avevano anche razziato molte province centrali della stessa Lordaeron e, addirittura, devastato il lontano regno elfico di Quel'Thalas. L'esercito dell'Alleanza, guidato da Sir Anduin Lothar, Uther the Lightbringer e dall'Ammiraglio Daelin Proudmoore, respinse gli Orchi a sud, nelle terre desolate di Azeroth (il primo regno a cadere sotto gli spietati artigli degli Orchi).

Le forze Alleate di Sir Lothar riuscirono a cacciare il clan di Doomhammer da Lordaeron fino alle terre di Azeroth, controllate dagli Orchi. Le truppe di Lothar assediaron la cittadella vulcanica di Blackrock Spire; in un ultimo tentativo di rivalsa, Doomhammer e i suoi luogotenenti si lanciarono in una carica che li condusse dritti nelle braccia dei Paladini al centro di Burning Steppes. Doomhammer e Lothar condussero una battaglia titanica, che lasciò entrambi stremati e privi di forze. Sebbene Doomhammer fosse infine riuscito a sconfiggere Lothar, la morte del grande eroe non sortì l'effetto sperato dal capo degli Orchi.

Turalyon, l'aiutante più fedele di Lothar, ne raccolse lo scudo insanguinato e condusse i propri vendicativi fratelli al contrattacco. Sotto gli stendardi, ormai ridotti a brandelli, di Lordaeron e Azeroth, le truppe di Turalyon trucidarono gli ultimi resti dell'esercito di Doomhammer in una gloriosa, ma terribile, vittoria. Ai pochi orchi malconci sopravvissuti non rimase altro che fuggire verso l'ultimo bastione ancora in piedi: il portale oscuro.

Turalyon e i suoi guerrieri inseguirono gli ultimi Orchi attraverso l'infestata Palude di Sorrows, fino alle Terre Devastate, ai piedi del gigantesco portale. Laggiù l'Orda, ormai allo sbando, e l'inflessibile Alleanza si scontrarono in quella che sarebbe stata l'ultima e più sanguinosa battaglia della Seconda Guerra. Inferiori per numero e sconvolti dalla maledizione della sete di sangue, gli orchi soccomberono inevitabilmente alla furia dell'Alleanza. Doomhammer fu imprigionato e scortato a Lordaeron, mentre ciò che restava dei suoi clan fu radunato e inviato di nuovo a Lordaeron.



Oltre il portale oscuro

Dopo pochi mesi dal completamento di Nethergarde, le energie del portale oscuro si fusero e si indirizzarono verso una nuova destinazione: Draenor. I clan degli Orchi rimasti in vita, sotto la guida del vecchio sciamano Ner'zhul, si diressero nuovamente verso Azeroth, per trafugare alcuni oggetti magici che avrebbero accresciuto la potenza del loro capo. Lo scopo che si prefiggevano era aprire nuovi portali a Draenor, fuggendo per sempre dal loro maledetto mondo rosso.

Convinto che Ner'zhul stesse pianificando una nuova offensiva contro l'Alleanza, Re Terenas di Lordaeron inviò le sue armate a Draenor per debellare una volta per tutte la minaccia degli Orchi. Guidato da Khadgar e dal Generale Turalyon, l'esercito dell'Alleanza si scontrò contro gli Orchi nel mezzo del paesaggio infuocato. Nonostante l'aiuto del Ranger elfico Alleria, del Nano Kurdran e del veterano Danath, Khadgar non riuscì a impedire che Ner'zhul aprisse i suoi portali su altri mondi.

Le terribili tempeste magiche, provocate dalle energie convergenti dei portali, iniziarono a devastare il mondo. Ner'zhul, accompagnato solo dai suoi servi più fedeli, riuscì a fuggire attraverso uno dei portali, mentre Khadgar combatteva disperatamente per riportare i suoi compagni ad Azeroth. Ormai consci che sarebbero rimasti intrappolati sul pianeta morente, Khadgar e i suoi compagni decisero di distruggere il portale oscuro, affinché Azeroth non fosse danneggiata dalla violenta distruzione di Draenor. Alla fine, gli eroi riuscirono a distruggere il portale e salvare Azeroth... Ma non sappiamo se siano riusciti a sfuggire ai mortali tormenti di Draenor.

La battaglia di Grim Batol

Dopo la distruzione del secondo portale oscuro, l'Alleanza riuscì a catturare la maggior parte degli Orchi reduci ad Azeroth. I campi di prigionia, costruiti subito dopo la Seconda Guerra, furono riempiti di detenuti e sottoposti a massima sorveglianza. Sebbene il nuovo clan Warsong fosse riuscito a sfuggire all'ira dell'Alleanza, un gruppo (il clan Dragonmaw) era ancora abbastanza numeroso e potente da minacciare la fragile pace che si era ristabilita su Lordaeron.

Guidato dal malvagio capo Nekros, il Dragonmaw conquistò una larga fetta della zona settentrionale di Khaz Modan, utilizzando draghi e piccole unità di fanteria. Nekros controllava la Regina dei Draghi, Alexstrasza, grazie a un potente manufatto conosciuto come Spirito Infernale. Accampatosi nell'antica roccaforte dei Nani di Grim Batol, Nekros arruolò un esercito numeroso allo scopo di riformare l'Orda. Nonostante il potere di Nekros, l'intervento del temerario mago Rhonin mandò all'aria i suoi piani. Rhonin e i suoi compagni, appoggiati dall'assistenza dei Nani, riuscirono a distruggere lo Spirito Infernale e liberare Alexstrasza dal controllo degli Orchi. I vendicativi



draghi rossi incenerirono il clan Dragonmaw e posero fine all'ultima roccaforte degli Orchi nel mondo.

Dopo la morte di Nekros, l'ultimo capo degli Orchi, i pochi nemici sopravvissuti furono confinati nei campi di prigionia, costretti a un forzato letargo. Privati della volontà di combattere e morire, persero il loro spirito beligerante e ogni traccia dell'orgogliosa cultura alla quale appartenevano.

L'Alleanza va in pezzi

Negli anni successivi alla sconfitta dell'Orda, i capi delle varie nazioni iniziarono a contendersi i territori e a litigare per l'influenza politica. Re Terenas di Lordaeron, fautore dell'Alleanza, iniziò a temere per la solidità del fragile patto, stipulato nel periodo più cupo. Egli aveva convinto i leader a prestargli denaro e forza lavoro per ricostruire la città di Stormwind, distrutta durante l'occupazione di Azeroth da parte degli Orchi. Questa tassa, unita alle ingenti spese necessarie per mantenere e gestire i numerosi campi di prigionia, spinse diversi leader (soprattutto Genn Greymane di Gilneas) a uscire dall'Alleanza.

A peggiorare la situazione, anche i rudi Elfi di Silvermoon decisero di uscire dall'Alleanza, ritenendo che la pessima gestione umana avesse causato l'incendio delle loro foreste durante la Seconda Guerra. Sebbene Terenas avesse rammentato loro il ruolo rilevante avuto dalle centinaia di valorosi Umani che avevano sacrificato le proprie vite per difendere Quel'Thalas, gli Elfi confermarono testardamente la propria decisione di abbandonare l'Alleanza, seguiti di lì a poco da Gilneas e Stromgarde.

Nonostante l'Alleanza si stesse letteralmente sbriciolando, Re Terenas poteva ancora contare su alcuni fedeli alleati: l'Ammiraglio Proudmoore di Kul Tiras e il giovane Re Varian Wrynn di Azeroth. Anche i maghi del Kirin Tor, guidati dall'Arcimago Antonidas, confermarono l'appoggio di Dalaran al comando di Terenas. Ancor più confortante, se possibile, fu il sostegno del possente re dei Nani, Magni Bronzebeard, il quale affermò che Ironforge avrebbe sempre rispettato un debito d'onore all'Alleanza, per aver liberato Khaz Modan dal controllo dell'Orda.

Una nuova generazione

Gli anni passarono, la tensione svanì e la pace si ristabilì su Lordaeron. Re Terenas e l'Arcivescovo Alonsus Faol lavorarono incessantemente per ricostruire il regno e portare aiuto alle nazioni rimaste all'interno dell'Alleanza. Il regno meridionale di Azeroth riprese a prosperare e ristabilì la propria potenza militare sotto la guida visionaria di Re Wrynn. Uther the Lightbringer, comandante supremo dell'Ordine dei Paladini, mantenne la pace a Lordaeron, appianando le dispute civili e soffocando le rivolte dei semiumani. L'Ammiraglio Proudmoore, le cui potenti flotte pattugliavano le rotte com-



merciali a caccia di pirati e predoni, garanti l'ordine in alto mare. In ogni caso, furono le azioni di una nuova generazione di eroi a catturare l'immaginazione popolare.

L'unico figlio di Re Terenas, Arthas, era diventato un uomo forte e sicuro di sé. Il giovane Principe fu allevato come un guerriero da Muradin Bronzebeard (fratello di Re Magni di Ironforge) e, nonostante la giovane età, era considerato uno dei migliori spadaccini di Lordaeron. Compiuti i diciannove anni, fu introdotto nell'Ordine di Silver Hand, sotto il comando di Lord Uther. Uther il gentile, che per anni era stato come un fratello per Re Terenas, considerava il Principe più un adorato nipote che un mero allievo. Sebbene Arthas fosse testardo e piuttosto arrogante, nessuno poteva metterne in dubbio la capacità e il coraggio. Quando le bande di Troll di Zul'Aman iniziarono a saccheggiare gli insediamenti lungo i confini di Quel'Thalassian, Arthas pose fine alle loro scorriere nel giro di brevissimo tempo.

Nonostante gli atti eroici del giovane Principe, la cittadinanza di Lordaeron era ossessionata dalla sua vita privata. Le voci di una possibile relazione fra lui e Lady Jaina Proudmoore avevano incendiato gli animi degli abitanti del regno. Jaina, la figlia più giovane dell'Ammiraglio Proudmoore, era un'amica d'infanzia di Arthas. Inoltre, la bellissima e riservata giovane era anche la migliore allieva del Kirin Tor (il Consiglio dei Maghi di Dalaran). Allevata dal riverito Arcimago Antonidas, era ritenuta un vero e proprio prodigio ed eccellea nella ricerca e nell'indagine magica. Nonostante il rigore dei propri compiti, Jaina e Arthas riuscirono a stringere un legame molto intenso. Data l'età (e il peggioramento delle condizioni di salute) di Re Terenas, la cittadinanza fu lieta che il Principe si sposasse e perpetuasse la stirpe reale.

Imbarazzati dall'attenzione cui erano soggetti, i due innamorati mantennero la propria relazione il più privata possibile. Jaina, impegnata nei propri studi a Dalaran, sapeva che la storia era destinata ad avere fine: avendo studiato i percorsi della magia per tutta la vita, sapeva che la propria strada era la ricerca della conoscenza e non fine intrappolata nella sala del trono. Addolorando tutta la cittadinanza di Lordaeron, i due si separarono a malincuore, tornando a concentrarsi sui propri doveri.

Il ritorno dell'Ombra

Dopo quasi trent'anni di pace, tornarono a circolare le voci di un'imminente guerra. Gli agenti del Re avevano riferito che un giovane capo, apparentemente sbucato fuori dal nulla, aveva radunato i pochi clan degli Orchi scampati, trasformandoli in un esercito d'élite. Il suo intento era quello di demolire i campi di prigionia e liberare il proprio popolo dalle catene. La "Nuova Orda" (così venne chiamata) aveva spudoratamente attaccato la città settentrionale di Stratholme, nel tentativo di recuperare uno dei propri guerrieri imprigionati. Gli Orchi avevano distrutto Durnholde (la fortezza che presiedeva alla sicurez-



za dei campi di prigionia) e ucciso le guardie. Re Terenas inviò Uther e i suoi Paladini a sedare la rivolta, ma essi non riuscirono a scovare gli Orchi. Il giovane capo si dimostrò una specie di genio tattico, sfuggendo a ogni tentativo di Uther di arginarne le rapide azioni di guerriglia.

Oltre al ritorno degli Orchi, Re Terenas era preoccupato da altre notizie: numerosi “culti della morte” si erano formati nelle province settentrionali, attirando gli scontenti e scoraggiati cittadini di Lordaeron con la promessa di una “vita eterna” sulla terra, alternativa alla sudditanza al Re. Dopo molti anni di pace e tranquillità, il sovrano si rese conto che i problemi erano appena iniziati, ma era confortato dal pensiero che Lordaeron fosse sempre riuscita a superare le ardue prove che il destino le aveva riservato: i suoi difensori (vecchi e nuovi) l'avrebbero certamente condotta verso una nuova alba radiosa...

EROI DEGLI UMANI

Paladini

Prima della Seconda Guerra, l'Arcivescovo Alonsus Faol fondò l'Ordine dei Cavalieri di Silver Hand. I Paladini (così venivano chiamati comunemente) condussero le battaglie contro gli Orchi e contribuirono a salvare le terre di Lordaeron. Sebbene siano passati quasi quindici anni dalla fine del conflitto, essi continuavano a lavorare instancabilmente per proteggere l'umanità dalla minaccia del Male. Grazie al potere conferito loro dalla Luce, sono in grado di utilizzare i martelli da guerra e il fuoco sacro contro chiunque tenti di opprimere i deboli e gli innocenti.

LUCE SACRA

Incanalando le energie positive della Luce, i Paladini possono guarire le ferite dei loro compagni (oppure danneggiare i Non-morti e i loro oscuri padroni).

SCUDO DIVINO

Grazie ai poteri della Luce, i Paladini possono circondarsi di un'impenetrabile barriera di energia positiva. Mentre si trovano al suo interno, essi non subiscono danni dagli attacchi fisici e magici.

AURA DI DEVOZIONE

La semplice presenza di un potente Paladino può infondere coraggio e forza a coloro che lo circondano, aumentando le loro difese.

RESURREZIONE

Invocando la magnificenza della Luce, i Paladini possono riportare in vita i compagni uccisi da poco, permettendo loro di combattere per la giustizia, la libertà e la gloria di Lordaeron.

Arcimaghi

Provenienti dal regno di Dalaran, rappresentano il fulcro del potere magico. Lanciando i loro oscuri incantesimi, questi anziani e irascibili stregoni difen-



dono l'umanità con tutti i poteri a loro disposizione. Cavalcando i fidi unicorni, brandiscono lame magiche e antiche bacchette per incanalare potenti energie. Sebbene burberi e riservati, questi saggi maghi infondono una luce di speranza nelle battaglie ingaggiate dall'umanità.

BUFERA

Uno fra gli incantesimi più temibili dell'Alleanza, ancora più efficace e letale, rispetto a quanto non fosse durante la Prima Guerra. Schegge di ghiaccio si abbattono sui nemici, lacerandoli e indebolendoli. Si narra che gli Arcimaghi siano riusciti a sconfiggere interi eserciti solo con questo incantesimo.

EVOCA ELEMENTALE D'ACQUA

Utilizzando questo incantesimo, l'Arcimago può evocare e controllare un potente elementale formato d'acqua e vapore. Questa creatura, in grado di scagliare potentissimi getti d'acqua contro i nemici, non può restare a lungo all'interno del mondo fisico. Per questo motivo, dopo un breve periodo di tempo, svanisce e ritorna alla forma liquida originale.

AURA BRILLANTE

Alcuni Arcimaghi sono talmente potenti, che la loro semplice presenza rafforza le energie dei maghi circostanti. Tali sinergie si manifestano in un'aura brillante, che aumenta le risorse dei maghi più giovani, permettendo loro di lanciare incantesimi con maggiore frequenza.

TELETRASPORTO DI MASSA

Questo incantesimo estremamente potente permette all'Arcimago di teletrasportarsi, insieme alla propria armata, nelle vicinanze di un'unità o edificio alleati. Ciononostante, a causa della delicata natura dell'incantesimo, è possibile spostarsi solo nei pressi di un'unità conosciuta.

Re della Montagna

I Re della Montagna (o "Thanes", come sono chiamati nelle terre di Ironforge) sono i guerrieri Nani più potenti di Khaz Modan. Brandendo martelli magici da guerra e asce da battaglia, questi valorosi combattenti vivono per mettersi alla prova contro avversari degni della propria forza. Incuranti delle passioni tipiche della loro razza per le apparecchiature meccaniche e l'estrazione dei minerali, si dedicano esclusivamente alla battaglia. Votati alla salvaguardia dell'Alleanza, che liberò il loro regno durante la Seconda Guerra, i Re della Montagna combattono sotto lo stendardo della libertà, contro l'ombra del male sempre in agguato.

LAMPO

I Nani di Aerie Peaks sono soliti scagliare i propri martelli, sia per sport che in battaglia. Solo i Re della Montagna di Ironforge, però, sono in grado di lanciarli così rapidamente da stordire i propri avversari, lasciandoli privi di conoscenza. Per questo motivo, il Lampo è uno degli attacchi più potenti e pericolosi di cui queste potenti unità sono dotate.

TUONO

Usata per la prima volta da Murgan Hammerfall per decimare un gruppo di Gnoll invasori dei Monti Alterac, questa potente abilità permette



ai Re della Montagna di colpire il terreno, generando onde d'urto distruttive che danneggiano i nemici che si trovano nelle vicinanze.

GRAN COLPO

Grazie a questa tecnica, i Re della Montagna sferrano colpi con una furia tale da riuscire il più delle volte a distruggere o stordire un nemico.

AVATAR

Focalizzando le energie della “nuova eredità magica” dei Nani, i Re della Montagna possono incrementare la forza e aumentare le dimensioni, assumendo le caratteristiche fisiche della roccia. Mentre si trovano in questo stato, sono insensibili agli attacchi magici e molto più resistenti.

UNITÀ DEGLI UMANI

Braccianti

Laboriosi e coraggiosi cittadini di Lordaeron, costituiscono la spina dorsale dell'Alleanza, estraendo oro e raccogliendo la legna necessaria a costruire le difese militari. Sconvolti dai racconti sulle atrocità commesse dagli Orchi durante la Seconda Guerra, hanno imparato a usare ascia e piccone per difendere le proprie comunità dalle minacce esterne.

CHIAMATA ALLE ARMI

I Braccianti dell'Alleanza possono armarsi ai Municipi per contrastare più efficacemente gli eserciti invasori. Sebbene siano perfettamente in grado di salvare le proprie città dagli attacchi a sorpresa, sono sempre felici di abbandonare le armi per tornare al proprio lavoro quotidiano.

Fanti

Dai tempi delle devastanti battaglie della Seconda Guerra, i ranghi dell'Alleanza sono aumentati. Addestrati nell'arte della spada, gli stoici Fanti costituiscono la prima linea difensiva di Lordaeron. Armati di spade e scudi pesanti, sono in grado di sgominare una carica nemica.

DIFENDI

Sistemando i propri scudi secondo una precisa angolazione e chinandosi per contrastare i nemici, i Fanti possono respingere gli attacchi perforanti degli avversari. Sebbene tale tattica rallenti i loro movimenti, è al tempo stesso un aiuto inestimabile.

Cavalieri

Sebbene i valorosi Cavalieri di Azeroth siano stati uccisi durante la Prima Guerra, i loro luminosi compagni di Lordaeron continuano a prestare servizio fra i guerrieri dell'Alleanza. Spingendo in battaglia i nobili destrieri da guerra, sono famosi per la loro capacità di decimare facilmente le linee nemiche. Velocità e mobilità sono il segno distintivo dei guerrieri più versatili dell'Alleanza.



Sacerdoti

Nonostante la separazione ufficiale degli Elfi, alcuni esponenti di tale razza sono rimasti fedeli all'Alleanza. I generosi sacerdoti di Quel'Thalas hanno rifiutato di abbandonare il proprio ruolo di guaritori, restando a Lordaeron, in contrasto con l'editto emanato dal governo di Silvermoon. Questi sacerdoti elfici usano i propri poteri della Luce per guarire i feriti e rinfrancare gli spiriti dell'élite bellica di Lordaeron.

FUOCO INTERIORE

I maghi di Dalaran hanno sviluppato un sistema per sfruttare il potenziale dello spirito bellico dei guerrieri: esso si tramuta in un'energia, che circonda la stessa unità che la produce. L'effetto ottenuto consiste nel fatto che i guerrieri dell'Alleanza sono più resistenti ai colpi nemici e causano una maggiore quantità di danni.

DISPERDI MAGIA

Molte guerre sono state decise da questo semplice incantesimo, che permette ai sacerdoti di annullare le magie degli stregoni più esperti. Sebbene non sia molto appariscente, questo incantesimo non deve essere sottovalutato.

GUARISCI

Le energie positive della Luce possono essere incanalate per generare un'onda guaritrice. Questa tecnica, sviluppata prima dagli Elfi e in seguito insegnata agli Umani, è rimasta pressoché inalterata dal momento della sua scoperta.

Sacerdotesse

Così come i Sacerdoti, le Elfe Incantatrici rimaste in Lordaeron non hanno accettato l'uscita della propria razza dall'Alleanza. Queste maghe, agenti del Kirin Tor di Dalaran, utilizzano i propri poteri arcani per aiutare l'Alleanza nei momenti di pericolo. Sebbene non utilizzino direttamente i loro poteri in battaglia, aiutano i compagni con una vasta gamma di effetti magici ed evocazioni.

RALLENTA

Il Kirin Tor ha sviluppato una tecnica in grado di avvolgere una persona in un campo di forza, riducendone l'energia cinetica. Questo incantesimo sottrae l'energia alla creatura che tenti di muoversi (o attaccare) e la incanala a terra, rallentandone i movimenti e gli attacchi.

INVISIBILITÀ

Questo tipo di illusione era largamente utilizzato ai tempi della Seconda Guerra. Attorno all'unità viene creato un campo magico, che non ostacola il passaggio della luce. Per questo motivo, le creature normali vedono attraverso la persona invisibile. In ogni caso, qualsiasi tentativo di attaccare o lanciare incantesimi fa svanire l'invisibilità.

MUTAFORMA

Molto tempo fa, questo incantesimo era considerato l'insulto finale nei confronti del nemico, poiché trasforma un avversario in una pecora per un periodo di tempo limitato.



Elementali d'Acqua

Uno dei poteri maggiori dell'Arcimago è quello di evocare un possente Elementale d'Acqua per aiutare i compagni in battaglia. Queste massicce creature prive di volontà possono sopportare attacchi devastanti e, nel frattempo, rispondere con colpi tremendi. Gli Elementali d'Acqua erano lo strumento preferito dai Congiurati di Azeroth durante la Prima Guerra e ora sono tornati per aiutare nuovamente i difensori della libertà.

Squadre Artiglieri

Equipaggiate con innovative granate esplosive, le coraggiose Squadre Artiglieri di Ironforge sono in grado di far saltare in aria i ranghi nemici da lunga distanza. Questi intrepidi Nani sono esperti nell'arte degli esplosivi e si divertono a ridurre in polvere gli insediamenti fortificati.

FIAMMA

Una carica chimica che, una volta lanciata da una Squadra Artiglieri, rivela zone e nemici difficili da individuare, invisibili oppure occultati dall'abilità Shadowmeld.

Archibugieri

Sin dalla battaglia di Grim Batol, questi coraggiosi Nani proteggono fedelmente il regno montuoso di Khaz Modan. Con il sorgere di nuove minacce alla libertà conquistata a fatica, essi hanno offerto il proprio talento e la loro tenacia all'Alleanza. Grazie ai leggendari Lunghi Archibugi Blunderbuss a colpo singolo, questi eccellenti cecchini possono colpire sia le unità nemiche aeree, sia quelle terrestri.

Girocoteri

Gli abili Nani ingegneri, prendendo spunto dagli inventivi cugini Gnomi, hanno costruito il perfetto veicolo aereo atto all'esplorazione di vaste zone di territorio. I Girocoteri sono piccole, ma versatili, macchine volanti, che possono coprire lunghe distanze e sfuggire alle unità nemiche terrestri. Sebbene piuttosto traballanti, sono equipaggiati di cannoni e bombe e pilotati dal temerario (e spericolato) Corpo Nani Piloti.

Carri a Vapore

Sono armi mobili d'assalto, ingombranti e corazzatissime, pilotate dai coraggiosi (e, a volte, incauti) Nani. Il loro armamento pesante è troppo poco maneggevole per attaccare le unità nemiche, quindi può essere usato solo contro gli edifici.



Cavalieri Alati

coraggiosi Nani del clan Wildhammer hanno risposto nuovamente al richiamo, portando in aiuto dell'Alleanza i potenti Grifoni di Aerie Peaks. Grazie ai fedeli e luminosi Martelli di Tuono, proteggono i cieli di Lordaeron dalla sgradita presenza delle armate nemiche. Gli orgogliosi Grifoni condividono l'implacabile risolutezza dei loro padroni e sono nobili simboli del coraggio dell'Alleanza.

EDIFICI DEGLI UMANI

Municipio

Centro nevralgico della comunità umana, costituisce il punto di scambio principale dell'oro. Qui sono anche creati i fedeli Braccianti, dedicati alla raccolta della legna, alla costruzione di edifici o all'estrazione dell'oro. In seguito, questo edificio può essere potenziato con fortificazioni più resistenti.

Fattoria

Vitale per qualsiasi villaggio umano, fornisce cibo alle truppe e ai cittadini. L'incredibile abilità di questi esperti contadini, in grado di coltivare quasi ogni terreno anche nelle condizioni più impervie, è molto stimata nelle terre di Lordaeron. Il numero di truppe sostenibile da ogni villaggio dipende dalla quantità di terra coltivata.

Caserma

Costituisce il luogo di addestramento e l'alloggio per la maggior parte delle truppe umane. Fra le sue mura, i Fanti imparano a usare gli scudi come difesa, mentre Nani e Umani si addestrano fianco a fianco, uniti dalla minaccia del nemico comune.

Torre d'Osservazione

Queste torri possono essere costruite pressoché ovunque e forniscono un'ampia visuale della zona circostante. Inoltre, costituiscono il primo, indispensabile gradino nella costruzione delle difese. In seguito, possono essere trasformate in Torri di Guardia o Torrette Armate.

SENTINELLA MAGICA

Questo potenziamento consente alle torri di individuare le unità invisibili. Ogni cosa, filtrata dall'effetto della Sentinella, è più definita e colorata rispetto alla visuale a occhio nudo.

Torre di Guardia

Sono torri in muratura, che costituiscono la prima linea difensiva contro gli invasori. Le frecce scoccate da questi bastioni sono rinomate per la loro letale precisione.



Torretta Armata

Grazie allo studio e alla conoscenza della polvere da sparo, le Torri d'Osservazione possono essere modificate per ospitare dei cannoni. L'artiglieria consente di bombardare le unità nemiche, purché non siano in volo. Costruisci file di queste Torrette per respingere gli assalitori più aggressivi.

Fucina

In questo luogo, i Nani raffinano la loro padronanza delle polveri da sparo e ricercano e perfezionano le tecniche di lavorazione dell'acciaio. Le truppe degli Umani dipendono dalla fucina per forgiare lame sempre più efficaci e armature sempre più impenetrabili.

Segheria

I mastri muratori delle segherie sono costantemente all'opera per migliorare l'integrità strutturale degli edifici. Questo luogo include anche un sistema di lavorazione della legna, raccolta nei dintorni di questo edificio e usata per vari scopi: da materiale grezzo di costruzione a impugnatura per le armi.

Laboratorio

In questo nascondiglio, i Nani operai lavorano in mezzo al fumo e all'acciaio per dar vita alle loro singolari invenzioni. Qui sono assemblati i Girocoteri, i Carri a Vapore corazzati e si portano avanti gli studi sul perfezionamento dell'artiglieria, che fornisce munizioni alle Squadre Artiglieri dei Nani.

Fortezza

Con l'evolversi della tecnologia umana, dovendo fornire supporto a un numero sempre maggiore di truppe, il Municipio può essere trasformato in Fortezza. Oltre a essere un edificio più resistente, permette l'introduzione della classe dei maghi all'interno della società umana. In seguito, può essere ulteriormente trasformata in Castello.

Santuario Arcano

Allevati nelle Sale Magiche della città mistica di Dalaran, Sacerdoti e Incantatrici studiano le loro misteriose arti nelle profondità del Santuario Arcano. Col tempo, lo studio incessante fornisce riserve aggiuntive di Mana e la padronanza di incantesimi sempre più complicati. Sempre in questo luogo, possono essere evocate le Sentinelle Magiche, permettendo alle torri degli Umani di individuare le unità nemiche invisibili.



Altare dei Re

Costruito con materiali provenienti dal Kirin Tor, l'Altare dei Re è un riparo per le spoglie mortali dei campioni Umani deceduti. Solo qui gli eroi possono essere resuscitati per tornare in battaglia. Le proprietà magiche di questo edificio costituiscono uno dei segreti meglio custoditi di tutti i regni degli Umani.

Castello

I Castelli rappresentano il fulcro della civiltà avanzata degli Umani. Grazie a essi, è possibile costruire le stalle, che custodiscono i destrieri da guerra degli eroici Cavalieri, e i Nidi dei Grifoni.

Nido dei Grifoni

Il risultato più importante dell'alleanza fra Nani e Umani è probabilmente l'allevamento e addestramento dei possenti e nobili Grifoni. Dopo anni di tentativi falliti, i Cavalieri Nani sono finalmente riusciti a conquistare la fiducia di questi irrequieti animali. Insieme agli Umani, hanno prestato molta cura all'allevamento di queste creature, costruendo loro degli alloggi che potessero ricordare i nidi naturali di Aerie Peaks.



SAMUEL
02





ORCHI: L'ORDA

Storia degli Orchi

(DALLA FINE DELLA SECONDA GUERRA)

Il tradimento di Gul'dan

Negli ultimi giorni della Seconda Guerra, quando la vittoria dell'Orda sull'Alleanza sembrava ormai certa, scoppiò una terribile disputa fra i due Orchi più potenti di Azeroth. Il malvagio stregone Gul'dan, capo del Consiglio clandestino delle Ombre, condusse un gran numero di clan disertori a schierarsi contro il possente Orgrim Doomhammer, capo dell'Orda. Mentre Doomhammer preparava l'attacco finale contro la capitale di Lordaeron, grazie al quale avrebbe soffocato gli ultimi residui dell'Alleanza, Gul'dan e i suoi seguaci abbandonarono le proprie postazioni e presero il largo sull'oceano. Doomhammer, furioso per aver perso quasi la metà del proprio esercito a causa di Gul'dan, fu costretto a ritirarsi e perdere l'opportunità di sconfiggere l'Alleanza.

Gul'dan, ossessionato dall'idea di diventare una divinità, si imbarcò in una disperata ricerca della tomba sottomarina di Sargeras, che riteneva conservasse i segreti del potere definitivo. Avendo già condannato i suoi compagni a divenire schiavi della Legione Infuocata, ignorò persino il patto di fedeltà stipulato con Doomhammer. Aiutato dai clan Stormreaver e Twilight's Hammer, riuscì a riportare in superficie la tomba di Sargeras. Quando ne aprì l'antica cripta inondata, però, trovò ad attenderlo solo dei demoni impazziti.

Desideroso di punire gli Orchi traditori, Doomhammer inviò le sue truppe a uccidere Gul'dan e riportare indietro i fuggitivi. Lo stregone, però, era stato già massacrato dai folli demoni che aveva imprudentemente liberato. Dopo la morte del loro capo, i clan disertori caddero velocemente sotto i colpi delle legioni di Doomhammer. Nonostante la ribellione fosse stata sedata, l'Orda non era in grado di recuperare le terribili perdite sostenute. Il tradimento di Gul'dan aveva restituito all'Alleanza non solo la speranza, ma anche il tempo per radunarsi... e iniziare il contrattacco.

Lord Lothar, resosi conto delle fratture interne all'Orda, radunò la parte restante delle truppe e respinse il nemico a sud, nel cuore della sua patria ormai devastata: Azeroth. Laggiù, l'esercito dell'Alleanza intrappolò gli Orchi nella fortezza vulcanica di Blackrock Spire.

Nonostante la morte in battaglia di Lord Lothar, Turalyon (il suo luogotenente), radunò i propri uomini e respinse l'Orda fino alle profondità della Palude di Sorrows. L'esercito di Turalyon riuscì a distruggere il portale oscuro, che collegava gli Orchi a Draenor, il loro rosso mondo d'origine. Impossibilitata a



ricevere rinforzi da Draenor e lacerata da incessanti battaglie interne, alla fine l'Orda collassò e cadde sotto i colpi dell'Alleanza.

I clan superstiti furono presto radunati e rinchiusi nei campi di prigionia. Sebbene sembrasse che l'Orda fosse stata finalmente sconfitta, alcuni dubitavano che la pace potesse durare a lungo. Khadgar, ex-apprendista di Medivh, convinse il comando supremo dell'Alleanza a costruire la fortezza di Nethergarde per sorvegliare le rovine del portale oscuro e scongiurare un eventuale ritorno degli Orchi di Draenor.

Ner'zhul e i clan dell'Ombra

Mentre scemavano i fuochi della Seconda Guerra, l'Alleanza prese una serie di contromisure aggressive per contrastare la minaccia dell'Orda. Un folto numero di campi di prigionia, eretti per ospitare gli Orchi prigionieri, fu costruito nella zona meridionale di Lordaeron. Sorvegliati da Paladini e veterani dell'Alleanza, questi campi rappresentarono un incredibile successo. Sebbene gli Orchi fossero nervosi e desiderosi di tornare a combattere, i guardiani dei campi, stabilitisi nella vecchia prigione-fortezza di Durnholde, riuscirono a mantenere la pace e l'ordine.

Nel frattempo, nell'infernale mondo di Draenor, un nuovo esercito di Orchi si preparava a colpire l'ignara Alleanza. Il vecchio sciamano Ner'zhul (già mentore di Gul'dan) radunò sotto il proprio baluardo i clan presenti sul pianeta. Egli aveva intenzione di aprire numerosi portali per raggiungere nuovi mondi inesplorati. Per dar loro energia, però, aveva bisogno di un certo numero di manufatti magici di Azeroth; quindi riaprì il portale oscuro e vi inviò attraverso i suoi clan di razziatori.

La nuova Orda, guidata da veterani quali Grom Hellscream del clan Warsong e Kilrogg Deadeye del clan Bleeding Hollow, sorprese le difese dell'Alleanza e iniziò a compiere scorrerie per tutto il paese. Sotto la guida di Ner'zhul, gli Orchi radunarono in fretta gli oggetti a loro necessari e tornarono a Draenor.

Re Terenas di Lordaeron, convinto che gli Orchi stessero preparando una nuova invasione di Azeroth, convocò i propri luogotenenti più fidati e ordinò al Generale Turalyon e al mago Khadgar di guidare una spedizione attraverso il portale oscuro per porre fine una volta per tutte alla minaccia degli Orchi. Le armate di Turalyon e Khadgar marciarono verso Draenor, scontrandosi ripetutamente con i clan di Ner'zhul nella martoriata penisola di Hellfire. Sebbene nessuna delle due fazioni riuscisse a conquistare terreno, era chiaro che Ner'zhul non si sarebbe fermato fino a quando non avesse portato a termine il suo malvagio progetto.

Egli riuscì ad aprire portali verso nuovi mondi, ma non aveva previsto il terribile prezzo che avrebbe dovuto pagare. Le spaventose energie dei portali iniziarono a distruggere la struttura stessa di Draenor. Mentre le armate di Turalyon combattevano disperatamente per tornare ad Azeroth, il mondo di Draenor iniziò a sgretolarsi. Grom



Hellscream e Kilrogg Deadeye, compreso che i folli piani di Ner'zhul avrebbero condannato la loro intera razza, radunarono gli Orchi superstiti e fuggirono verso la relativa salvezza di Azeroth. Dopo che Hellscream e Deadeye riuscirono a farsi strada attraverso le file nemiche, alla disperata ricerca di uno spiraglio di libertà, il portale oscuro esplose dietro di loro. Per gli Orchi di Azeroth non ci sarebbe stata alcuna possibilità di ritorno...

Ner'zhul e il suo clan Shadowmoon attraversarono i nuovi portali, mentre enormi eruzioni vulcaniche iniziavano a devastare i continenti di Draenor. I mari in fiamme si sollevarono, spazzando via le terre martorate, mentre il mondo veniva consumato da un'esplosione apocalittica.

Il Giorno del Drago

Mentre Grom Hellscream e il suo clan Warsong riuscirono a evitare la cattura, Deadeye e il Bleeding Hollow furono rinchiusi nei campi di prigionia di Lordaeron. Ancora una volta, nonostante le rivolte, i guardiani riuscirono a mantenere il controllo.

Ciononostante, all'insaputa degli agenti dell'Alleanza, un massiccio esercito di Orchi si aggirava libero per le terre settentrionali di Khaz Modan. Il clan Dragonmaw, guidato dal famigerato Warlock Nekros, era riuscito a mantenere il controllo sulla Regina dei Draghi Alexstrasza, utilizzando un antico manufatto conosciuto come Spirito Infernale. Con la Regina in ostaggio, Nekros radunò un esercito segreto a Grim Batol, roccaforte abbandonata dei Nani. Progettando di scagliare le sue truppe (e i possenti Draghi Rossi) contro l'Alleanza, sperava di riformare l'Orda e riprendere la conquista di Azeroth. Nuovamente, un piccolo gruppo di resistenza, guidato dal mago Umano Rhonin, riuscì a distruggere lo Spirito Infernale e liberare la Regina dal controllo di Nekros.

Accecati dalla rabbia, i draghi di Alexstrasza distrussero Grim Batol e incenerirono la maggior parte del clan Dragonmaw. I grandi piani di riunificazione di Nekros andarono in fumo e l'Alleanza radunò i superstiti, gettandoli nei campi di prigionia. La sconfitta del clan Dragonmaw segnò la fine dell'Orda... e della feroce sete di sangue degli Orchi.

Letargo e prigionia

Col passare dei mesi, altri Orchi furono catturati e rinchiusi nei campi di prigionia. Il numero di prigionieri crebbe a tal punto che l'Alleanza fu costretta a costruire nuovi campi nelle pianure a sud dei Monti Alterac. Per mantenerli, Re Terenas stabilì una nuova tassa sulle nazioni dell'Alleanza. Questo provvedimento, unito alla crescente tensione politica riguardante le dispute sui confini, generò un malcontento generale fra i capi. Sembrava che il fragile patto, che aveva unito le nazioni umane nel momento del pericolo, si dovesse spezzare da un momento all'altro.



Nel frattempo, molti guardiani dei campi di prigionia iniziarono a notare uno sconcertante cambio di comportamento negli Orchi rinchiusi: i tentativi di fuga, o anche i semplici combattimenti quotidiani, erano notevolmente diminuiti negli ultimi tempi e i prigionieri erano diventati sempre più tranquilli e letargici. Sebbene fosse difficile da credere, gli Orchi (un tempo la razza più aggressiva mai vista ad Azeroth) avevano perso completamente la voglia di combattere. Questo strano cambiamento confuse i capi dell'Alleanza e continuò a indebolire rapidamente gli Orchi.

Alcuni pensarono che qualche strana malattia, esclusiva degli Orchi, li avesse spinti a una sorta di letargo, ma l'Arcimago Antonidas di Dalaran formulò un'ipotesi differente: dopo aver studiato quel poco di storia degli Orchi disponibile, capì che i prigionieri erano stati soggetti per generazioni a un qualche tipo di influenza demoniaca, addirittura antecedente alla prima invasione di Azeroth: i demoni avevano avvelenato il sangue degli Orchi, donando loro in cambio forza, resistenza e aggressività innaturali.

Antonidas ipotizzò che il letargo comune degli Orchi non fosse una malattia, ma una lunga convalescenza dall'ormai svanita magia che li aveva resi intrepidi guerrieri assetati di sangue. Sebbene i sintomi fossero chiari, l'Arcimago non riusciva a trovare una cura che potesse sottrarre gli Orchi dalla letargia che li aveva colpiti. Molti suoi colleghi (insieme ad alcuni importanti capi dell'Alleanza) ritenevano che cercare una cura fosse un'impresa rischiosa. Rimasto solo a meditare sulla misteriosa malattia, Antonidas concluse che l'unica cura possibile fosse di tipo spirituale...

La storia di Thrall

Durante i giorni bui della Prima Guerra, un astuto soldato Umano di nome Aedelas Blackmoore trovò un Orco neonato abbandonato nella foresta. Il piccolo, al quale Blackmoore diede il nome di Thrall, fu condotto nella prigione-fortezza di Durnholde. Lì, Blackmoore lo allevò come schiavo preferito e gladiatore. Intenzionato a fare del pupillo non solo un abile guerriero, ma anche un leader istruito, Blackmoore sperava di utilizzarlo per impadronirsi dell'Orda e ottenere il dominio sugli Umani.

All'età di diciannove anni, Thrall era divenuto un Orco forte e dai riflessi pronti. Ciononostante, il suo giovane cuore si rendeva conto di come la vita dello schiavo non gli si addicesse. Mentre cresceva, molte notizie trapelavano dal mondo esterno alla fortezza: imparò che la sua razza, gli Orchi (che non aveva mai incontrato), era stata sconfitta e rinchiusa in campi di prigionia nelle terre degli Umani; Doomhammer, capo del suo popolo, era fuggito da Lordaeron ed era riuscito a nascondersi; infine, solo un clan di ladri operava ancora in segreto, sfuggendo agli occhi vigili dell'Alleanza.

Pieno di risorse, ma ancora inesperto, Thrall decise di fuggire dalla fortezza di Blackmoore per andare a cercare i propri simili. Nel corso



del viaggio, visitò i campi di prigionia e scoprì che la sua razza (un tempo potente) era stranamente divenuta fiacca e letargica. Non avendo trovato i valorosi guerrieri che sperava di incontrare, si mise in cerca dell'ultimo capo ancora libero: Grom Hellscream.

Costantemente inseguito dagli Umani, Hellscream era ancora permeato dalla voglia di combattere, propria dell'Orda: con il solo aiuto del fedele clan Warsong, continuava la sua guerra sotterranea contro l'oppressione della propria razza; sfortunatamente, non era mai riuscito a scuotere dall'apatia gli Orchi prigionieri. L'impressionabile Thrall, ispirato dall'idealismo di Hellscream, sviluppò una forte simpatia per l'Orda e le sue tradizioni belliche.

Alla ricerca della verità sulle proprie origini, Thrall viaggiò verso nord, per trovare il leggendario clan Frostwolf. Apprese che Gul'dan aveva esiliato i Frostwolf durante i primi anni della Prima Guerra e scoprì di essere il figlio ed erede dell'eroe Durotan (il vero capo dei Frostwolf, ucciso nelle foreste quasi vent'anni prima).

Sotto la tutela del venerabile sciamano Drek'Thar, Thrall studiò l'antica cultura magica del proprio popolo, andata persa sotto il governo malvagio di Gul'dan. Col tempo, divenne un potente sciamano e assunse il ruolo di capo dei Frostwolf esiliati. Traendo forza dagli stessi elementi della natura e deciso a incontrare il proprio destino, infine, il giovane Orco partì per liberare i clan prigionieri e guarire la propria razza dall'influenza demoniaca.

Nel corso dei suoi viaggi, incontrò l'anziano capo Orgrim Doomhammer, che viveva ormai da molti anni come eremita. Questi, essendo stato per anni amico intimo del padre di Thrall, decise di seguire il giovane e visionario Orco e aiutarlo a liberare i prigionieri. Grazie all'ausilio di molti veterani, alla fine Thrall riuscì a risvegliare l'Orda e restituire un'identità spirituale alla propria razza.

Per celebrare la rinascita del suo popolo, tornò nella fortezza di Durnholde a far visita a Blackmoore e porre fine ai suoi piani, assaltando i campi di prigionia. Durante la liberazione di uno di essi, Doomhammer cadde in battaglia. Thrall ne raccolse il leggendario martello da guerra e ne indossò la nera armatura, diventando il nuovo capo dell'Orda. Nei mesi che seguirono, la piccola ma elusiva Orda devastò i campi di prigionia e neutralizzò tutti gli sforzi dell'Alleanza per contrastarne le abili strategie. Incoraggiato dal suo migliore amico e mentore, Grom Hellscream, Thrall lavorò sodo per assicurarsi che nessun Orco cadesse mai più sotto la schiavitù degli Umani o dei demoni.

EROI DEGLI ORCHI

Mastri d'Arme

Seppure un numero esiguo, gli anziani Mastri d'Arme rappresentano una forza combattente d'élite all'interno dell'Orda. Un tempo, questi esperti spa-



daccini facevano parte del condannato clan Burning Blade, che si distrusse fra le spire dell'influenza demoniaca. Questi valorosi eroi giurarono di liberare, una volta per tutte, se stessi e i loro fratelli dal controllo del male. Sotto il comando di Thrall, sono tornati a far parte dell'Orda, costituendo la guardia personale del giovane capo. Sebbene espertissimi nell'infiltrazione e nella frode, considerano il proprio onore personale come un valore assoluto e irrinunciabile.

TEMPESTA DI SPADE

Concentrando le proprie energie, i Mastri d'Arme possono trasformarsi in cicloni viventi. Roteando le spade a una velocità superiore a quella percepibile dall'occhio nudo, colpiscono simultaneamente tutte le truppe nemiche nelle vicinanze.

COLPO MORTALE

Incanalando i propri poteri in un solo colpo intenso, i Mastri d'Arme possono infliggere un danno enorme ai nemici.

DUPLICATO

Una delle abilità mistiche dei Mastri d'Arme consiste nel creare dei duplicati illusori di se stessi. Sebbene tali copie possano muoversi liberamente e di propria iniziativa, non sono delle vere e proprie entità a se stanti.

PASSO DI VENTO

I Mastri d'Arme sono talmente agili ed esperti, che possono muoversi così rapidamente da essere invisibili a occhio nudo.

Veggenti

Questi antichi Orchi, fulcro del potere sciamanico, sono fra i consiglieri più intimi di Thrall, costantemente aggiornati sulle azioni e i movimenti dell'Orda. Non solo sono legati agli elementi della terra e del cielo, ma riescono persino a prevedere il futuro. La fama della loro conoscenza è offuscata solo da quella del coraggio e della ferocia di cui sono capaci in battaglia. Quando i nemici dell'Orda avanzano, i Veggenti montano in sella ai fedeli Lupi Terrificanti e si gettano in battaglia, scatenando tutti i poteri elementali in loro possesso sin dalla nascita.

LAMPO

I veggenti scagliano dardi elettrici: questi sono talmente potenti, che continuano a inseguire i nemici in un'intera zona, colpendoli finché l'energia dell'incantesimo non si esaurisce.

TERREMOTO

Una parte dei poteri naturali dei Veggenti consiste nel controllare la furia della terra e scatenare potenti terremoti. Se utilizzato con precisione, questo incantesimo può distruggere gli edifici nemici e rallentare gli sventurati avversari.

VISUALE POTENZIATA

I Veggenti possiedono l'incredibile abilità di percepire luoghi ed eventi distanti, sotto forma di vista spirituale. In questo modo, possono anticipare i movimenti dei nemici e mantenere il fattore sorpresa.



SPIRITO BESTIALE

Uno dei poteri più stupefacenti dei Veggenti consiste nel richiamare potenti apparizioni sotto forma di lupo.

Capi Tauren

Questi anziani guerrieri comandano le proprie genti, sia nella vita quotidiana, sia in battaglia. Decorati tradizionalmente con gli antichi totem delle loro tribù, sono caratterizzati dal senso dell'onore e dalla semplicità dell'orgogliosa cultura Tauren. In battaglia utilizzano enormi alabarde, in grado di sradicare solidi alberi con un sol colpo. Affascinati dagli Orchi (specialmente dal loro giovane capo Thrall), ritengono che sia possibile aiutarli a riscoprire le proprie tradizioni, se sapranno rappresentare per loro un forte esempio vivente di onore e coraggio.

AURA DI RESISTENZA

La vitalità dei Capi è talmente contagiosa, da emettere un'aura di forza e coraggio su tutti coloro che li accompagnano, i quali possono correre e attaccare più velocemente.

REINCARNAZIONE

Il legame fra i Capi Tauren e la Madre Terra è talmente stretto, da permettere loro di reincarnarsi dopo la morte in battaglia. Sebbene sia un'abilità molto rara, trasforma i benevoli Capi in una pericolosa minaccia.

ONDA D'URTO

I Capi possono agitare i propri totem talmente velocemente che l'impatto crea una serie di onde d'urto lineari, in grado di danneggiare qualsiasi nemico talmente impavido da osare presentarsi al loro cospetto.

PERCUSSIONE

Gli enormi totem colpiscono il terreno con una potenza tale da ferire e stordire qualsiasi nemico all'interno di un ampio raggio d'azione, per un breve periodo di tempo.

UNITÀ DEGLI ORCHI

Peoni

Costituiscono il livello più basso all'interno dell'Orda. Inferiori sotto qualsiasi aspetto, sono relegati ai compiti manuali (come l'estrazione dell'oro e la raccolta della legna). La loro manodopera è richiesta anche per la costruzione e la manutenzione degli edifici. Oppressi, ma sin troppo fedeli, si prodigano costantemente per fornire supporto all'Orda.

RIPARA

I Peoni possono riparare gli edifici degli Orchi danneggiati.



SACCHEGGIA

Ogni volta che i Peoni attaccano gli edifici nemici, possono utilizzare questa abilità per acquisire risorse.

Grunt

Prima e ultima linea di difesa degli Orchi, sono guerrieri potenti, dotati di asce da battaglia, ed esprimono il lato selvaggio e l'ostinazione che contraddistingue la loro razza. In passato, erano caratterizzati dalla brutalità e dalla depravazione. Ora, sotto la guida visionaria di Thrall, ricordano da vicino i propri selvaggi ma nobili antenati.

SACCHEGGIA

Ogni volta che i Grunt attaccano gli edifici nemici, possono utilizzare questa abilità per acquisire risorse.

Tagliateste Troll

Sebbene, durante la Seconda Guerra, gli Orchi si siano alleati con i malvagi Troll Silvani, tale alleanza ha avuto vita breve a causa della sconfitta finale dell'Orda. Thrall, in uno dei suoi numerosi viaggi, ha stretto amicizia con una tribù di Troll dell'Ombra delle umide giungle di Stranglethorn.

Questi abili guerrieri, in grado di recuperare l'energia perduta, sin dalla prima infanzia sono addestrati a cacciare, inseguire e tendere trappole alle bestie più pericolose che popolano le foreste. In tempo di guerra, non esitano a volgere le proprie lance contro i nemici dell'Orda. Potendo scagliare le proprie armi a lunga distanza, forniscono un inestimabile fuoco di copertura per gli altri guerrieri.

RIGENERAZIONE DEI TROLL

Come tutti i Troll, anche i Tagliateste sono in grado di recuperare nel tempo i punti-ferita. Questa abilità li rende avversari temibili e, spesso, permette loro di tornare a combattere anche dopo aver subito gravi ferite.

Razziatori

Un tempo, questi predoni in sella ai lupi erano considerati i guerrieri dotati di maggior senso dell'onore all'interno dell'Orda. Il loro ordine fu smantellato da Gul'dan appena prima della Seconda Guerra. Ora, dopo molti anni, il giovane capo Thrall ha deciso di addestrare una nuova generazione di Razziatori. Questi potenti guerrieri impugnano pesanti spade da guerra e si affidano all'abilità e alla ferocia dei fedeli Lupi Terrificanti.

INTRAPPOLA

I Razziatori trasportano delle reti, con le quali possono intrappolare i nemici. Sebbene alla fine i prigionieri riescano a districarsi dalle reti, finché si trovano al loro interno non sono in grado di muoversi.



SACCHEGGIA

Ogni volta che i Razziatori attaccano gli edifici nemici, possono utilizzare questa abilità per acquisire risorse.

Bestie Kodo

Originarie delle pianure di Kalimdor, queste valide alleate dell'Orda vengono lanciate in battaglia caricate dai martellanti Tamburi di Guerra degli Orchi. Simbolo della potenza e del valore dell'Orda, sfruttano l'enorme mole e forza per separare le truppe nemiche. Se infuriate, sono in grado di divorare gli avversari.

DIVORA

I Kodo possono inghiottire intere unità nemiche, che possono essere liberate dai propri compagni, uccidendo la bestia prima che la digestione sia completata.

TAMBURI DI GUERRA

Il ritmo cardiaco dei Tamburi di Guerra spinge gli Orchi guerrieri a combattere con maggiore forza e passione. Ogni alleato, in grado di reggere il suono dei tamburi, ottiene un bonus alla propria già considerevole abilità bellica.

Sciamani

Sotto la guida di Thrall, gli Orchi hanno riscoperto le proprie antiche tradizioni sciamaniche. Nel tentativo di liberare l'Orda dall'influenza demoniaca, egli ha proibito l'uso della magia di Warlock e dei Negromanti. Ora, tutti gli Orchi utilizzano la magia sciamanica, che trae forza dal mondo naturale e dagli elementi della terra. I potenti Sciamani sono in grado di richiamare fulmini dal cielo e ordinare alla stessa terra di inghiottire intere legioni nemiche.

SETE DI SANGUE

Gli Sciamani istillano una Sete di Sangue nei loro fratelli, aumentandone dimensioni e potenza per brevi periodi di tempo.

SCUDO ELETTRICO

Evocato su guerrieri amici, crea una barriera che danneggia tutte le unità terrestri nemiche che si trovano nelle vicinanze.

RIPULISCI

Annula l'effetto di qualsiasi incantesimo lanciato su compagni o nemici. Nonostante sia molto utile per rimuovere le magie negative o le maledizioni, è talmente massiccio da rendere più lenti e dolorosi i movimenti del bersaglio.

Stregoni Troll

Nell'Orda per pura necessità, questi astuti e feroci maghi sono in grado di manipolare i processi chimici all'interno dei guerrieri alleati per aumentarne le capacità belliche.



GUARDIA GUARITRICE

Guarisce le ferite di qualsiasi unità con cui entri in contatto, ripristinandone i punti-ferita.

GUARDIA

Sebbene svanisca dopo un certo periodo di tempo, è uno strumento inestimabile, che permette agli Stregoni Troll di tenere d'occhio una determinata zona per un arco di tempo determinato.

TRAPPOLA DI STASI

Si attiva solo con la presenza di unità nemiche nelle vicinanze, emettendo un possente raggio di energia oscura che paralizza le vittime e le rende inermi per un breve periodo di tempo.

Tauren

I possenti Tauren delle pianure di Kalimdor si sono alleati con l'Orda, come segno di rispetto per il coraggio e il senso dell'onore dimostrati dagli Orchi. La loro unica preoccupazione è salvaguardare la propria tranquilla cultura dai colpi mortali della Legione Infuocata. In battaglia, sono combattenti valorosi e utilizzano i propri totem per colpire i nemici.

POLVERIZZA

Battendo in terra i propri totem con gran forza per creare delle terribili onde d'urto, i Tauren sono in grado di causare danni a un'intera zona.

Catapulte

Le Catapulte rappresentano da sempre un punto fermo dell'Orda. In grado di scagliare proiettili infuocati a grande distanza, hanno segnato il destino di molti reggimenti dell'Alleanza e sono l'arma d'assedio principale degli Orchi.

Cavalcaviverne

Le Viverne senzienti di Kalimdor erano entusiaste di allearsi con l'Orda sciamanica. Impressionate dal senso dell'onore e dalle vittorie degli Orchi, hanno permesso loro di cavalcarle in battaglia contro chiunque osasse turbare la tranquillità dei cittadini di Kalimdor. Provenienti dalla stessa famiglia dei Draghi e dei Grifoni, usano i potenti artigli e le zanne affilate contro le unità terrestri e aeree. I loro cavalieri, invece, possono scagliare lance avvelenate contro i nemici.

ARMI AVVELENATE

Le lance trasportate dei Cavalcaviverne sono intrise col letale veleno dei serpenti giganti della giungla di Stranglethorn. Se sono trafitti da queste punte, i nemici vengono indeboliti e divorati lentamente dal veleno.



EDIFICI DEGLI ORCHI

Sala del Consiglio

L'edificio principale per qualsiasi clan degli Orchi, in cui viene accatastata la legna e conservato l'oro. I materiali sottratti agli accampamenti nemici sono aggiunti al bottino di guerra. In seguito, questo edificio può essere trasformato in fortificazioni più resistenti.

Caserma

Alloggio delle truppe degli Orchi, a volte causa di discordie fra i ranghi inferiori: ospita non solo gli Orchi, ma anche i sanguinari Troll. In questo luogo sono assemblate le Catapulte.

Tane

Queste strutture sono sfruttate in due modi: come fattorie, per coltivare diversi tipi di radici e graminacee, e come bunker fortificati, in cui i Peoni si nascondono durante gli attacchi nemici. Aumentandone il numero, puoi permetterti di creare e nutrire un numero maggiore di truppe.

Fucina di Guerra

Un'invenzione dei Troll, che serve da segheria per la legna e da fucina per le armi. Qui sono incessantemente rimaneggiate armi e armature per aumentarne l'efficienza. Sempre in questo luogo, i Troll creano una delle loro fortificazioni più utili: le Barricate Aguzze.

Roccaforte

Con l'evolversi dello sviluppo tecnologico, si presenta la necessità di creare edifici più resistenti e gestire le risorse provenienti dai saccheggi. Questo potenziamento permette l'introduzione della casta degli Sciamani nelle fila degli Orchi. In seguito, può essere ulteriormente trasformato per adattarsi allo sviluppo dei clan.

Altare delle Tempeste

Un tempo usati per incanalare le energie demoniache della Legione Infuocata, sono stati riprogettati dai Troll. Sfruttando le ritrovate abilità elementali degli Sciamani, queste strutture costituiscono una sorta di "portale" per resuscitare i guerrieri deceduti. Quando un eroe muore, il suo spirito viene richiamato in questo luogo.



Serraglio

Sfruttando la propria affinità con le creature selvagge, gli Sciamani hanno stretto un'alleanza benefica con le Viverne. Le letali creature possono attaccare unità terrestri e aeree con la medesima efficienza. Razziatori e Bestie Kodo, reclutati grazie all'influenza sciamanica, sono creati in questa struttura.

Tenda Spirituale

Un luogo di meditazione, dove Sciamani e Stregoni Troll affinano la propria padronanza della magia arcana. Abbandonata la pratica della negromanzia, i maghi dell'Orda hanno trovato nuovi sistemi per combattere i propri nemici. Gli Stregoni manipolano la chimica interna dei corpi e degli ambienti, mentre gli Sciamani controllano le forze della natura.

Fortezza

Quando la tecnologia degli Orchi raggiunge il suo apice, è possibile iniziare la costruzione della Fortezza. Molto più efficace della Roccaforte, questo luogo è un centro di comando in grado di resistere agli assalti. Se fortificata con le Barricate Aguzze, può frenare anche i nemici più ostili.

Torre di Guardia

Ultima linea difensiva per la maggior parte delle città degli Orchi, queste strutture resistenti non sono state create solo per sorvegliare i possedimenti degli Orchi, ma anche per individuare e identificare le unità nemiche invisibili o nascoste.

Totem Tauren

Gli orgogliosi, nobili Tauren, che vivono in questa terra e sono alleati con l'Orda degli Orchi, traggono il proprio potere dal contatto con i totem spirituali. Queste strutture permettono l'utilizzo dell'abilità Polverizza, in grado di danneggiare le armate nemiche, e sono uno strumento unico nell'ingombrante arsenale dei Tauren.







FLAGELLO DEI NON-MORTI

Storia dei Non-morti

Lo Sciamano Ner'zhul: origine del Re Lich

I clan degli Orchi, legati a una nobile cultura sciamanica su Draenor per migliaia di anni, non conoscevano la corruzione e il decadimento spirituale. I malvagi agenti della Legione Infuocata, però, riuscirono a trasformarli in un feroce, inarrestabile esercito. L'abile demone Kil'jaeden, comandante in seconda della Legione, intuì che i selvaggi guerrieri possedevano un enorme potenziale per l'omicidio e il massacro e si dedicò a corromperne dall'interno il loro tranquillo carattere.

Egli apparve al capo più rispettato degli Orchi, il vecchio sciamano Ner'zhul, annunciandogli che avrebbe donato un enorme potere alla sua razza, rendendola la dominatrice indiscussa del loro mondo. Inoltre, gli offrì la conoscenza di alcune nozioni mistiche segrete, se avesse accettato di assoggettare se stesso e il suo popolo al volere della Legione. La natura calcolatrice e la sete di potere di Ner'zhul lo spinsero ad accettare l'offerta e stipulare un patto di sangue con il demone. In questo modo, aveva segnato il fato degli Orchi, condannandoli a divenire gli inermi schiavi della Legione Infuocata.

Col passare del tempo, Kil'jaeden capì che Ner'zhul non aveva alcuna voglia (o l'audacia) di seguirlo nei suoi piani e trasformare gli Orchi in un'orda assetata di sangue. Da parte sua, Ner'zhul, realizzando che il patto con Kil'jaeden avrebbe condotto la sua razza alla distruzione, rifiutò di aiutare ulteriormente il demone. Infuriato per la sfida lanciataagli dallo sciamano, Kil'jaeden giurò vendetta, assunse il controllo sugli Orchi e incaricò un nuovo, diligente apprendista di guidarli sulla strada dell'oblio: Gul'dan, lo scellerato pupillo dello stesso Ner'zhul.

Grazie all'aiuto di Kil'jaeden, Gul'dan riuscì dove il suo maestro aveva fallito. Il malvagio Orco, assetato di potere, non solo abolì l'antica pratica dello sciamanismo (rimpiazzandola con lo studio della magia demoniaca dei Warlock), ma riunì i clan degli Orchi nella volubile Orda immaginata da Kil'jaeden. Ner'zhul, privo dei poteri necessari per fermare il suo ex-apprendista, non poté far altro che guardare inerte, mentre Gul'dan trasformava abilmente gli Orchi in agenti di distruzione privi di volontà.

Gli anni passavano e Ner'zhul osservava silenziosamente il mondo rosso di Draenor: vide la propria gente condurre la prima invasione di Azeroth; udì i racconti della Seconda Guerra degli Orchi contro l'Alleanza di Lordaeron; fu testimone della slealtà e della corruzione che dilaniavano dall'interno della sua



gente... Nonostante fosse conscio della responsabilità di Gul'dan, si rendeva conto di essere lui stesso la causa scatenante di tutto questo.

Poco dopo la fine della Seconda Guerra, la notizia della sconfitta dell'Orda raggiunse gli Orchi rimasti a Draenor. Ner'zhul, apprendendo che la conquista di Azeroth era fallita, temette che Kil'jaeden e la Legione volessero intraprendere azioni vendicative contro gli Orchi rimasti in patria. Per sfuggire alla furia del demone, Ner'zhul aprì numerosi portali mistici verso nuovi mondi inesplorati, radunò i clan superstiti e li guidò attraverso uno dei portali, verso una nuova vita.

Prima di mettere in pratica il piano, il vecchio sciamano fu costretto ad affrontare una spedizione inviata su Draenor dall'Alleanza per distruggere tutti gli Orchi. I suoi fedeli clan riuscirono a tenere a bada le forze dell'Alleanza, mentre il vecchio sciamano apriva i portali magici. Con orrore, Ner'zhul capì che le tremende energie dei portali stavano iniziando a distruggere Draenor. Mentre l'Alleanza respingeva gli Orchi sempre più all'interno dell'infernale pianeta, Draenor iniziava a collassare su se stessa. Avendo capito che i clan impegnati in battaglia non sarebbero mai riusciti a raggiungere in tempo i portali, Ner'zhul li abbandonò egoisticamente al proprio destino e fuggì con i suoi seguaci. Il gruppo di Orchi malvagi attraversò il portale nel preciso istante in cui Draenor esplodeva. Il vecchio sciamano si ritenne fortunato per essere scampato all'apocalisse...

Ironicamente, sarebbe vissuto abbastanza a lungo da pentirsi della propria ingenuità.

Kil'jaeden e il Nuovo Patto

Non appena Ner'zhul e i suoi seguaci entrarono nel Limbo Infernale (il piano eterico che collega tutti i mondi dell'Aldilà Oscuro), furono attaccati da Kil'jaeden e dai suoi servi demoniaci. Il demone, che aveva giurato vendetta contro Ner'zhul per il suo tradimento, torturò barbaramente il vecchio sciamano: lo smembrò lentamente pezzo dopo pezzo, mantenendone lo spirito vivo e intatto, cosicché fosse conscio della distruzione del suo corpo. Nonostante Ner'zhul lo pregasse di liberare il suo spirito e concedergli la morte, il demone replicò malignamente che il patto di sangue stipulato in passato era ancora valido e che aveva intenzione di sfruttare ancora una volta la propria riluttante pedina.

Il fallimento degli Orchi costrinse Kil'jaeden a creare un nuovo esercito per spargere il caos nei regni dell'Alleanza, che non cadesse preda delle stesse infantili rivalità e degli scontri interni dell'Orda, ma fosse tenace, spietato e totalmente dedito alla missione affidatagli. Questa volta, Kil'jaeden non poteva permettersi di fallire.



Mantenendo tra la vita e la morte lo spirito torturato di Ner'zhul, gli concesse un'ultima possibilità: aiutare la Legione o patire il tormento eterno. Ancora un volta, Ner'zhul accettò incautamente l'offerta del demone.

Lo spirito dello sciamano fu inserito all'interno di uno speciale blocco di ghiaccio, duro come il diamante, proveniente dalle viscere del Limbo Infernale. Al suo interno, la coscienza di Ner'zhul si espanse diecimila volte. Grazie ai poteri del caos, divenne un essere spettrale dal potere incalcolabile. In quel preciso istante, l'Orco conosciuto come Ner'zhul era perduto per sempre, lasciando il suo posto al temibile Re Lich.

Anche i fedeli Cavalieri della Morte e i Warlock furono trasformati dalle energie del caos. I tormentati maghi furono distrutti e resuscitati come scheletri Lich. I demoni si assicurarono che, anche dopo la morte, i seguaci di Ner'zhul lo servissero senza obiezioni.

Quando giunse il momento, Kil'jaeden spiegò pazientemente la missione per la quale aveva creato il Re Lich: spargere un'infezione di morte e terrore per tutta Azeroth, spazzando via per sempre la civiltà degli Umani. Tutti coloro che fossero deceduti a causa della piaga, sarebbero risorti come Non-morti... e i loro spiriti si sarebbero legati per sempre alla volontà di Ner'zhul. Kil'jaeden promise che, se lo sciamano fosse riuscito nella malvagia missione di cancellare la razza Umana dal mondo, lo avrebbe liberato dalla sua maledizione, donandogli un nuovo corpo.

Sebbene Ner'zhul sembrasse entusiasta e ansioso di partire, il demone rimase scettico riguardo la lealtà della propria pedina. Mantenendolo in vita privo di un corpo e intrappolato nel cristallo, egli si assicurava la sua fedeltà per un breve periodo di tempo, ma sapeva di doverlo sempre tenere d'occhio. Per questo motivo, ordinò alle sue migliori guardie demoniache, i vampiri Signori delle Tenebre, di sorvegliarlo e assicurarsi che portasse a termine la propria infernale missione. Tichondrius, il più abile e potente fra questi, accettò con piacere la sfida, affascinato dalla durezza della piaga e dallo sfrenato potenziale omicida del Re Lich.

Icc crown e il Trono di Ghiaccio

Kil'jaeden inviò Ner'zhul nel mondo di Azeroth. Il cristallo sfrecciò nel cielo notturno e andò a schiantarsi nel desolato continente artico di Northrend, sepellendosi nel profondo e oscuro ghiacciaio di Icc crown. Il cristallo ghiacciato, ammaccato e scheggiato dalla violenta caduta, assunse la forma di un trono, contenente lo spirito vendicativo di Ner'zhul.

Dai confini del Trono di Ghiaccio, egli espanse la sua vasta coscienza e raggiunse le menti degli abitanti di Northrend. Con sorprendente facilità, riuscì ad assumere il controllo di un folto numero di indigeni (per esempio i Troll dei Ghiacci e i Wendigo), assoggettando all'Ombra crescente anche i loro fratelli. Scoprì che i suoi poteri psichici erano quasi illimitati e li usò per creare un pic-



colo esercito, che alloggiò all'interno dei tortuosi labirinti di Icecrown. Quando riuscì a padroneggiare i propri crescenti poteri (sotto la costante vigilanza dei Signori delle Tenebre), scoprì un lontano insediamento degli Umani, alle falde del vasto Dragonblight, e decise di sperimentare le sue capacità sugli ignari abitanti.

Inviò la piaga dei Non-morti, originata dalle profondità del Trono di Ghiaccio, verso il deserto artico. Controllandola con la sola forza della mente, la condusse all'interno del villaggio umano; nel giro di tre giorni, ogni abitante dell'insediamento era morto e, in un lasso di tempo sorprendentemente breve, si era trasformato in zombie. Ner'zhul riusciva a percepire ogni singolo spirito e pensiero. La crescente cacofonia nella sua mente lo fece divenire ancora più potente, come se gli spiriti gli fornissero nutrimento, e scoprì come fosse un gioco da ragazzi controllare le azioni degli zombie a proprio piacimento.

Nei mesi successivi, continuò a sperimentare la piaga, soggiogando ogni umano di Northrend. Il suo esercito di Non-morti cresceva a vista d'occhio: la prova finale si stava avvicinando.

La Guerra dei Ragni

Per dieci lunghi anni, Ner'zhul si dedicò alla costruzione della propria base a Northrend. Una grande cittadella fu eretta sopra Icecrown, abitata dalle crescenti legioni di Non-morti. Ciononostante, mentre il Re Lich estendeva la sua influenza sulla regione, un impero oscuro e solitario contrastava il suo potere. L'antico regno sotterraneo di Azjol-Nerub, fondato da una razza di spaventosi ragni umanoidi, inviò i propri guerrieri d'élite all'attacco di Icecrown, ponendo fine alla folle sete di dominio del Re Lich. Con somma frustrazione, egli scoprì che i malvagi Nerubiani erano immuni alla piaga e al controllo telepatico.

I Signori dei Ragni Nerubiani comandavano un vasto esercito e possedevano una rete sotterranea che si estendeva per quasi metà del sottosuolo di Northrend. La loro tattica "mordi e fuggi", applicata alle roccaforti del Re Lich, ne annullava gli sforzi di eliminarli per sempre. Alla fine, la guerra di Ner'zhul contro i Nerubiani fu vinta per logorio. Con l'aiuto dei furiosi Signori delle Tenebre e dei suoi innumerevoli guerrieri Non-morti, il Re Lich invase Azjol-Nerub e fece crollare i templi sotterranei sulle teste dei Signori dei Ragni.

Sebbene i Nerubiani fossero immuni alla piaga, i crescenti poteri da Negromante di Ner'zhul permisero loro di allevare una nuova razza di ragni zombie guerrieri e assoggettarli al proprio volere. In omaggio alla loro tenacia e al loro coraggio, egli adottò l'architettura distintiva dei Nerubiani per le proprie fortezze ed edifici. Senza più avversari in grado di fermarlo, il Re Lich iniziò i preparativi per la vera missione che lo attendeva su questo mondo. Estendendo la sua vasta coscienza sulle terre degli Umani, chiamò a sé ogni anima oscura che accogliesse la sua chiamata...



Kel'Thuzad e il Culto dei Dannati

Un pugno di potenti individui, sparsi per il mondo, udì i richiami mentali del Re Lich. Il più degno di nota era l'Arcimago Kel'Thuzad, della nazione magica di Dalaran. Egli, anziano membro del Kirin Tor (il governo di Dalaran), era considerato da molti anni un dissidente, a causa dei suoi continui studi sull'arte proibita della negromanzia. Spinto ad apprendere tutto il possibile sul mondo magico e le sue meraviglie nascoste, era frustrato da quelli che considerava gli obsoleti e scialbi precetti dei suoi simili. Udito il potente richiamo di Northrend, usò tutta la propria considerevole forza di volontà per comunicare con la voce misteriosa. Convinto che il Kirin Tor fosse troppo schizzinoso per abbracciare il potere e la conoscenza delle arti oscure, decise di imparare tutto ciò che poteva dal Re Lich.

Lasciatisi alle spalle la propria carriera e la prestigiosa posizione politica, Kel'Thuzad abbandonò le vie del Kirin Tor e lasciò Dalaran per sempre. Guidato dalla persistente voce del Re Lich, vendette i suoi vasti possedimenti e mise da parte un vero patrimonio. Viaggiò da solo per chilometri, per terra e per mare, finché finalmente raggiunse le coste ghiacciate di Northrend. Intenzionato a raggiungere Icecrown e a offrire i propri servizi al Re Lich, attraversò le devastate rovine di Azjol-Nerub. In questo modo, poté osservare gli effetti della ferocia e del potere di Ner'zhul e iniziò a credere che allearsi con il misterioso Re Lich non fosse solo saggio, ma anche potenzialmente fruttuoso.

Dopo lunghi mesi di ricerca attraverso l'impervio deserto artico, finalmente Kel'Thuzad raggiunse il ghiacciaio oscuro di Icecrown. Avvicinatosi coraggiosamente all'oscura cittadella di Ner'zhul, rimase molto turbato allorché le silenziose guardie lo fecero passare, come se fosse atteso. Kel'Thuzad scese nelle fredde profondità della cittadella, fin nel cuore del ghiacciaio. Laggiù, nell'infinita caverna di ghiaccio e ombra, si inginocchiò di fronte al Trono di Ghiaccio, offrendo la propria anima all'oscurο signore dei morti.

Il Re Lich era molto soddisfatto del recente acquisto e promise a Kel'Thuzad l'immortalità e un enorme potere, in cambio della sua lealtà e obbedienza. L'Arcimago, assetato di potere e conoscenza oscura, accettò la sua prima grande missione: tornare nel mondo degli Uomini e fondare una nuova religione, che adorasse il Re Lich come un dio.

Per aiutarlo, Ner'zhul preservò l'umanità di Kel'Thuzad. L'anziano (ma ancora carismatico) mago utilizzò i poteri di illusione e persuasione per abbindolare le masse scoraggiate di Lordaeron. Catturata la loro attenzione, offrì una nuova visione di come dovesse svilupparsi la società e di quale figura dovesse assumere il ruolo di sovrano...

Kel'Thuzad tornò a Lordaeron in incognito e, nel corso di tre anni, sfruttò il proprio patrimonio e intelletto per radunare una fratellanza clandestina di uomini e donne. Questa associazione, che chiamò il Culto dei Dannati, pro-



metteva ai propri accoliti eguaglianza sociale e la vita eterna ad Azeroth, in cambio del servizio e dell'obbedienza a Ner'zhul. Col passare dei mesi, Kel'Thuzad scoprì un numero sempre crescente di volontari fra gli stanchi, sovraccarichi lavoratori di Lordaeron. Sorprendentemente, la trasformazione della fede della Luce Sacra in quella delle Ombre Oscure di Ner'zhul fu ottenuta con facilità. Mentre il Culto cresceva in dimensioni e influenza, Kel'Thuzad si assicurò che il proprio lavoro restasse celato alle autorità di Lordaeron.

Origini del Flagello

Grazie ai successi ottenuti da Kel'Thuzad a Lordaeron, il Re Lich organizzò i preparativi finali per attaccare la civiltà umana. Istillando le energie della piaga all'interno di una serie di manufatti trasportabili (i Calderoni della Piaga), ordinò all'Arcimago di trasportarli a Lordaeron e nasconderli all'interno di alcuni villaggi controllati dal culto. Protetti dagli adepti locali, questi calderoni agivano da generatori della piaga, spargendo l'infezione su ignare fattorie e città della Lordaeron settentrionale.

Il piano del Re Lich funzionò alla perfezione: molti villaggi settentrionali di Lordaeron furono contaminati quasi all'istante. Proprio come a Northrend, i cittadini che contraevano la piaga morivano per rinascere come schiavi del Re Lich. Gli adepti di Kel'Thuzad erano felici di soccombere e risorgere per servire il signore oscuro ed esultavano alla prospettiva di una non-vita eterna. Man mano che la piaga si estendeva, sempre più zombie occupavano le terre del nord. Kel'Thuzad sovrintendeva l'esercito crescente del Re Lich e gli diede il nome di Flagello. In breve tempo, esso avrebbe marciato verso i cancelli di Lordaeron... e spazzato via l'umanità dalla faccia della terra.

Un erede apparente...

Sebbene i Signori delle Tenebre fossero felici che la vera missione di Ner'zhul fosse finalmente iniziata, il Re Lich rimuginava all'interno degli scuri confini del Trono di Ghiaccio. Nonostante i vasti poteri psichici e il completo dominio dei Non-morti, egli voleva liberarsi della sua prigione di ghiaccio. Sapeva che Kil'jaeden non avrebbe mai annullato la sua maledizione e, grazie al suo potere immenso, era conscio che i demoni l'avrebbero distrutto non appena la missione fosse stata completata.

Ciononostante, aveva ancora una possibilità per sfuggire al terribile destino che lo opprimeva: se fosse riuscito a trovare un ospite compatibile (un gonzo sfortunato, diviso fra la luce e l'oscurità), avrebbe potuto impossessarsi del corpo e fuggire per sempre dalla prigione del Trono di Ghiaccio.

Per questo motivo, estese ancora una volta la sua vasta coscienza, in cerca dell'ospite perfetto...



EROI DEI NON-MORTI

Lich

Mentre si trovava su Draenor, Ner'zhul comandava un gran numero di Orchi Warlock e Cavalieri della Morte in grado di lanciare incantesimi. Quando Kil'jaeden e la Legione catturarono questi maghi, dopo la distruzione del loro mondo, li trasformarono in aberrazioni spettrali e perverse di se stessi. Questi nuovi Lich possedevano terribili poteri magici e i loro corpi immortali erano legati alla volontà di Ner'zhul. Come ricompensa per loro lealtà, il Re Lich donò loro il controllo sui tempestosi elementi di Northrend. Ora, essi possiedono la magia dei ghiacci (oltre ai propri considerevoli incantesimi da Negromanti).

NOVA GELATA

Utilizzando un solo nemico come punto focale, i Lich possono richiamare le gelide energie di Northrend e causare un'esplosione di freddo polare, che distrugge il bersaglio e danneggia tutto ciò che lo circonda. Le creature ferite si muovono con difficoltà, a causa del freddo che ne blocca le articolazioni.

ARMATURA GELATA

Una creatura alleata può essere racchiusa in un'armatura protettiva di ghiaccio. Chiunque la attacchi, ha difficoltà a muoversi a causa del gelo che ne blocca le articolazioni.

RITUALE OSCURO

Distruggendo uno dei suoi stessi sottoposti, il Lich può assorbirne l'energia e ripristinare i propri poteri magici oscuri.

MORTE E DISTRUZIONE

Le turbinanti energie negative che compongono questo incantesimo sono in grado di decomporre, far marcire e distruggere qualsiasi cosa al loro interno. Neppure i guerrieri più forti (o gli edifici più resistenti) possono contrastarne la devastante potenza.

Cavalieri della Morte

Un tempo erano gli eroici e virtuosi Paladini dell'umanità. Corrotti dalle ingannevoli macchinazioni del Re Lich, sono stai convertiti all'oscurità e dotati di poteri sconosciuti. In cambio della lealtà, è stata promessa loro la vita eterna. Sebbene abbiano mantenuto la propria umanità, le loro anime oscure sono legate per sempre al volere del Re Lich. Dotati di lame runiche e destrieri oscuri, sono i Generali più potenti del Flagello.

SPIRA MORTALE

I Cavalieri della Morte evocano le forze dell'oscurità, sprigionando dalle mani dardi mortali, che causano danni considerevoli ai nemici e curano i Non-morti.



PATTO MORTALE

Grazie al sacrificio dei suoi seguaci, un Cavaliere della Morte ne assorbe le energie e le converte in punti-ferita per se stesso.

ANIMA I MORTI

Probabilmente, il potere più terrificante dei Cavalieri della Morte è l'abilità di evocare i cadaveri delle unità morte da poco tempo. Indifferentemente dall'appartenenza in vita, essi entrano a far parte dell'esercito dei Non-morti. Dopo un breve periodo di tempo, muoiono di nuovo (stavolta definitivamente).

AURA BLASFEMA

Tutti i Cavalieri della Morte possono emettere un'aura oscura, grazie alla quale le creature alleate vicine si muovono e recuperano energia più velocemente.

Signori delle Tenebre

Demoni incredibilmente potenti, che possiedono i poteri dell'oscurità e del controllo mentale. Un tempo, questi astuti e malefici esseri erano i luogotenenti più fidati di Kil'jaeden. Ora, per ordine del loro padrone, sorvegliano il Re Lich e si assicurano che compia la missione di portare il caos nel mondo mortale. Sebbene siano conosciuti per l'abilità nel corpo a corpo, preferiscono manipolare e ingannare i nemici dall'ombra.

SCIAME DI CAROGNE

I Signori delle Tenebre controllano le creature della notte. Alcuni hanno addirittura imparato a richiamare sciame di insetti e pipistrelli per colpire gli ignari nemici.

ADDORMENTA

Padroneggiando la sovversione e l'ipnosi, i Signori delle Tenebre hanno imparato a gettare i nemici in uno stato di sonno simile alla trance. Questo sonno mistico svanisce col tempo, ma può essere interrotto anticipatamente da un colpo secco (amico o nemico).

AURA VAMPIRICA

Coloro che sono abbastanza fortunati da essere alleati di un potente Signore delle Tenebre, possono beneficiare della sua Aura Vampirica e guadagnare punti-ferita succhiando il sangue degli avversari.

INFERNO

L'apice dei poteri oscuri di un Signore delle Tenebre consiste nell'abilità di evocare un Infernale di fuoco. La creatura precipita in picchiata dal cielo, ferendo e stordendo le unità nemiche vicine al punto di impatto con il suolo, dopodiché si sottomette agli ordini del Signore delle Tenebre.



UNITÀ DEI NON-MORTI

Accoliti

Umani che hanno deciso di sottomettersi al potere di Ner'zhul e del Flagello, sono inarrestabili nell'eseguire gli ordini del Re Lich e nel mantenere il segreto sul Culto dei Dannati. Considerano il proprio decesso come un'opportunità per divenire Non-morti e ricevere la ricompensa finale da Ner'zhul.

SMANTELLA

Smantellando gli edifici, gli Accoliti del Flagello riportano le costruzioni allo stato primordiale di materia ed energia. Alcune di queste sostanze si perdono durante la conversione, come la maggior parte di ciò che attraversa l'Aldilà Oscuro.

SACRIFICA

Gli Accoliti desiderosi di divenire occhi e orecchie di Ner'zhul, rinunciano al proprio corpo e si trasformano in Ombre invisibili.

Ghoul

Un tempo innocenti abitanti trasformati in Non-morti, sono i guerrieri principali del Flagello. Dispongono di un'incredibile energia e si divertono a combattere contro gli Umani. Sono feroci cannibali, che possono ripristinare i propri punti-ferita divorando i cadaveri.

CANNIBALIZZA

I Ghoul feriti possono divorare i cadaveri freschi per recuperare l'energia perduta.

Negromanti

Sebbene abbiano mantenuto la propria natura umana, i Negromanti sono divenuti gli agenti più terribili del Flagello. Un tempo, questi oscuri e nefasti Umani aspiravano alla Magocrazia di Dalaran, ma la loro insaziabile curiosità riguardo le arti oscure li ha portati a dimenticare la propria anima. Ner'zhul, il Re Lich, ha promesso loro in cambio dell'obbedienza il potere sui morti. I Negromanti evocano scheletri guerrieri e lanciano incantesimi oscuri sui compagni.

RESUSCITA I MORTI

Grazie al potere di Ner'zhul, i cadaveri freschi possono essere riportati in vita sotto forma di scheletri guerrieri. Seppure infaticabili e intrepidi, questi automi della morte se distrutti si trasformano in polvere.

DELIRIO BLASFEMO

I Negromanti possono accelerare notevolmente i movimenti e gli attacchi di una creatura: essa inizia a muoversi così rapidamente che il suo corpo brucia e, alla fine, muore.



STORPIA

Traendo le energie oscure direttamente da Ner'zhul, i Negromanti provocano crampi e spasmi muscolari ai nemici, immobilizzandoli.

Abomini

I corpi contorti e mutilati degli Abomini sono formati assemblando parti di diversi cadaveri. Questi enormi guerrieri, afflitti da suture e putride vesciche, amano strappare la carne e smembrare i nemici. Lenti nei movimenti e nei pensieri, sanguinano ininterrottamente e puzzano come un mattatoio infetto. Combattono utilizzando grosse clave e uncini affilati.

NUVOLA VENEFICA

Una nuvola, formata dai miasmi prodotti dai cadaveri in putrefazione, segue costantemente l'Abominio. Questo vapore è famoso per far marcire la carne vivente al semplice contatto. La malattia senza nome è spesso propagata dai Carri dei Morti, che utilizzano la putrida munizione per causare danni ulteriori ai nemici del Flagello.

Banshee

Un tempo bellissime Elfe, sono cadute sotto i colpi del Flagello. I loro infaticabili spiriti continuano a vagare per il mondo, lamentandosi e torturandosi in silenzio. A questo punto, il Re Lich le ha radunate e ha donato loro voci terribili, affinché i viventi potessero finalmente udire la loro

angoscia. Per questo motivo, le Banshee hanno abbracciato la causa di Ner'zhul e sono divenute agenti preziose del Flagello. In alcune notti di luna piena, le opprimenti urla blasfeme sono trasportate dai venti ghiacciati del nord.

MALEDIZIONE

Incanalando il potere delle loro urla, le Banshee possono privare temporaneamente gli avversari delle proprie capacità belliche. L'effetto di questa terribile maledizione è che le vittime non sono in grado di colpire i bersagli.

SCUDO ANTIMAGICO

Unendo i poteri della negromanzia con la musica distorta delle loro urla, le Banshee creano degli scudi protettivi attorno a qualsiasi creatura. L'incredibile barriera rende tali esseri impermeabili a qualsiasi magia per un breve periodo di tempo.

POSSESSIONE

Le Banshee possono farsi strada nei corpi degli esseri viventi, impossessandosi del loro spirito. Siccome questa abilità distrugge la forma fisica delle Banshee, il controllo sulle vittime è permanente.



Gargoyle

I mortali Gargoyle di Northrend sono feroci creature volanti, che si divertono a uccidere e distruggere. Venuti dal nord insieme all'esercito del Re Lich, questi strani e infaticabili esseri possiedono una pelle spessa e cristallina, che li protegge da qualsiasi tipo di attacco. Nei momenti di maggior pericolo, possono atterrare e indurire ulteriormente l'epidermide, rendendola simile alla pietra. Sebbene non possano attaccare mentre si trovano in questo stato, dispongono di una certa quantità di tempo per guarire le ferite e recuperare energia.

FORMA DI PIETRA

I feroci Gargoyle di Northrend possono indurire la loro pelle cristallina per rendersi resistenti quasi a ogni tipo di attacco. Sebbene costretti ad atterrare e restare immobili, in questo stato sono in grado di recuperare l'energia perduta.

Ragni delle Criphe

Un tempo, questi astuti esseri erano i Signori dell'antico regno aracnideo di Azjol-Nerub, che in passato governava la terra artica di Northrend. Il Re Lich distrusse la loro civiltà e assunse il controllo del continente ghiacciato. Ora comandano i loro simili sottoposti, nel nome del loro nuovo padrone Ner'zhul, possono richiamare sciami di orribili insetti e lanciare ragnatele per paralizzare e ferire i nemici.

RAGNATELA

I Ragni delle Criphe di Azjol-Nerub hanno sempre intrappolato le creature volanti con le proprie potenti ragnatele. Sebbene alla fine le vittime riescano a liberarsi e difendersi, mentre sono avvolte dalla tela sono paralizzate.

Draghi dei Ghiacci

Nelle ere passate, questi venerabili draghi, quando sentivano l'approssimarsi della morte, volavano verso la terra di Northrend. Al giorno d'oggi, ne esistono estesi cimiteri, pieni di ossa e teschi pietrificati. Quando Ner'zhul, il Re Lich, assunse il controllo di Northrend, utilizzò la propria potente magia per resuscitare gli scheletri. Ora questi esseri irradiano energia fredda e hanno come unico scopo quello di servire il loro oscuro padrone. Utilizzano il proprio gelido alito come arma per distruggere interi edifici e sono sempre felici di divorare gli sventurati nemici.

ALITO GELIDO

I malvagi Draghi dei Ghiacci di Ner'zhul conservano nei loro cuori scheletrici il gelo di Northrend. Inalando una grande quantità di aria, possono emettere delle raffiche talmente fredde da solidificare tutta l'umidità attorno a un edificio.



Carri dei Morti

Fra gli strumenti più strani e terribili utilizzati dal Flagello, questi arnesi traballanti raccolgono e conservano i cadaveri freschi provenienti dai campi di battaglia. In qualsiasi momento, i corpi possono essere estratti dai carri e trasformati in guerrieri Non-morti. Dopo averlo potenziato, il Carro dei Morti utilizza la sua rozza catapulta per scagliare i cadaveri contro i nemici. Inestimabile veicolo di supporto del Flagello, risveglia dolore e paura persino nei cuori dei difensori più risoluti.

Scheletri Guerrieri

Richiamati dalla tomba dai malvagi Negromanti, sono schiavi del potere del Re Lich. Questi impacciati combattenti sono molto resistenti e infaticabili. Se agiscono in grossi gruppi, costituiscono una forza combattente inestimabile.

Ombre

Richiamate dalle profondità dei Pozzi Sacrificiali, sono orribili creature al servizio del signore oscuro Ner'zhul. Queste unità invisibili, virtualmente non identificabili a occhio nudo, sono perfette spie ed esploratrici del Flagello. Sebbene non possano attaccare gli esseri viventi, sono considerate una parte essenziale dell'esercito del Re Lich.

EDIFICI DEI NON-MORTI

Necropoli

La Necropoli è la struttura di comando principale dell'esercito dei Non-morti. La legna raccolta dai Ghouls è immagazzinata in questo luogo, in cui i fedeli Accoliti ricevono istruzioni dai loro padroni Non-morti. Anche incustodito, l'edificio è comunque protetto dagli spiriti dei morti. Col tempo, puoi trasformarlo in una Sala dei Morti.

Cripta

In questo luogo, gli schiavi dei Non-morti sono chiamati a servire il Flagello: i Gargoyle ricevono la vita e i loro attacchi mortali; i Ghouls sono addestrati a cannibalizzare i nemici per recuperare energia; infine, i Ragni delle Cripte ottengono il potere di lanciare le loro inestricabili ragnatele.



Cimitero

I servi dei Non-morti studiano incessantemente le arti arcane per conferire potere oscuro ad armi e armature. Il Cimitero, come la Necropoli, è in grado di utilizzare la legna per costruire armi e armature. Inoltre, da questo edificio sono disseppelliti i cadaveri per essere utilizzati dai Negromanti.

Ziggurat

Queste torri dell'antico regno aracnideo di Azjol-Nerub sono utilizzate per fornire energia pura all'esercito dei Non-morti. Per sostenere un folto numero di guerrieri, sono necessari diversi Ziggurat. Col tempo, puoi potenziarli per conferire loro il potere di difendersi.

Torre dello Spirito

Imperniate degli inarrestabili spiriti vendicativi dei morti, le Torri dello Spirito costituiscono una difesa formidabile. La sovranaturale efficacia dei loro furiosi attacchi può uccidere rapidamente interi plotoni. Una città dotata di più torri può far gelare persino il cuore dei nemici più coraggiosi.

Sala dei Morti

Man mano che il numero dei Non-morti aumenta, divengono necessarie delle modifiche al centro di comando. Trasformando la Necropoli in Sala dei Morti, il Flagello è in grado di costruire altri edifici e aumentarne la crudele efficacia. Col tempo, puoi trasformare ulteriormente questa struttura.

Tempio dei Dannati

Usati in passato dall'Orda degli Orchi per incanalare le energie demoniache, ora questi edifici sono utilizzati dal Flagello. Da qui emergono i malvagi Negromanti per animare i cadaveri e i tormentati spiriti delle Banshee.

Mattatoio

La carne prodotta al Mattatoio serve ad alimentare i malvagi scopi del Flagello. Qui, Abomini mostruosi e grotteschi sono assemblati e dotati dell'unica volontà di uccidere. Sempre in questo luogo, sono costruiti i Carri dei Morti per lanciare pezzi di cadavere infetti contro i nemici.



Altare delle Tenebre

Questo edificio serve a incanalare i poteri di ristoro del Flagello. Quando un eroe cade in battaglia, la sua essenza può essere evocata in questo luogo e dotata di una nuova non-vita. Se l'edificio è intatto (e le risorse sono sufficienti), gli spiriti degli eroi Non-morti non vagano a lungo.

Cittadella Nera

Non appena il potere dei Non-morti si manifesta appieno nel mondo dei viventi, divengono necessarie ulteriori modifiche alla Sala dei Morti. Dopo aver costruito la Cittadella Nera, il Flagello raggiunge l'apice della propria efficienza. Inoltre, diventano disponibili fortificazioni migliori, trasformando la cittadella in una formidabile roccaforte.

Ossario

È la casa dei Draghi dei Ghiacci, un tempo magnifici draghi e ora ridotti a scheletri manipolati dalla magia oscura del Flagello per servire il Re Lich. Queste creature emettono il proprio alito gelido su truppe ed edifici nemici. Agendo in ampi gruppi, i Draghi rappresentano una vera e propria forza dominatrice.

Pozzo Sacrificale

Molto tempo fa, i Pozzi Sacrificiali di Azjol-Nerub erano usati per sacrificare i nemici e ottenere in cambio il successo in battaglia. Al giorno d'oggi, puoi immolare un Non-morto per evocare un'Ombra (spia invisibile, che può essere individuata solo utilizzando la magia).







ELFI DELLA NOTTE: LE SENTINELLE

Storia degli Elfi della Notte

I Kaldorei e il Pozzo dell'Eternità

Diecimila anni prima che Umani e Orchi si affrontassero nella Prima Guerra, il mondo di Azeroth era formato da un unico enorme continente, circondato da infiniti e impetuosi oceani. Questa massa terrestre, conosciuta con il nome di Kalimdor, era la patria di un gran numero di razze e creature, tutte in competizione per sopravvivere alla furia degli elementi. Al centro, si trovava un misterioso lago, formato da energie incandescenti. Esso, che in seguito avrebbe preso il nome di Pozzo dell'Eternità, era il cuore della magia e del potere naturale del pianeta. Traendo le sue energie dall'infinito Aldilà Oscuro, il Pozzo fungeva da fonte mistica, inviando i suoi potenti influssi per il mondo, per nutrire la vita in tutte le sue meravigliose forme.

Una tribù primitiva di umanoidi notturni si avvicinò cautamente ai bordi dell'ipnotico lago incantato. I bestiali, nomadi esseri, guidati dalle strane energie del Pozzo, eressero rozze abitazioni sulle sue tranquille sponde. Col tempo, il potere cosmico influenzò la strana tribù, rendendola forte, saggia e virtualmente immortale. La comunità adottò il nome di Kaldorei, che significava "Figli delle stelle" nella loro lingua. Per celebrare la nascita della società, costruirono enormi edifici e templi lungo tutto il periplo del lago.

I Kaldorei (o Elfi della Notte, come divennero noti in seguito) adoravano la dea lunare Elune e credevano che ella, durante il giorno, riposasse nelle lucenti profondità del Pozzo. I primi sacerdoti e veggenti studiarono il Pozzo con insaziabile curiosità, intenzionati a svelarne i segreti e poteri nascosti. Mentre la loro società cresceva, gli Elfi della Notte esplorarono il territorio di Kalimdor, incontrandone la miriade di creature: le uniche a dar loro tregua furono gli antichi e potenti Draghi; sebbene queste enormi creature simili a serpenti fossero molto riservate, si impegnarono a fondo per difendere dalle potenziali minacce le terre conosciute. Gli Elfi della Notte ritenevano che i Draghi considerassero se stessi i difensori del mondo e che fosse meglio non disturbarli.

Col tempo, la curiosità spinse gli Elfi della Notte a incontrare e familiarizzare con un gran numero di potenti entità; non ultimo Cenarius, un potente semidio delle foreste primordiali. Il magnanimo essere prese a cuore i curiosi Elfi



della Notte e passò molto tempo a insegnar loro i segreti del mondo naturale. I tranquilli Kaldorei svilupparono una forte empatia per le foreste viventi di Kalimdor, adattandosi all'armonioso equilibrio naturale.

Col passare delle ere, la loro civiltà si espanse territorialmente e culturalmente: templi, strade e abitazioni si stendevano per tutto il territorio del continente. Azshara, la bella e valorosa Regina, costruì un palazzo enorme e meraviglioso sulle sponde del Pozzo, nelle cui stanze incastonate di gioielli alloggiavano i suoi servitori preferiti. Questi Elfi della Notte, chiamati dalla Regina "Quel'dorei" (Nobili), esaudivano qualsiasi suo desiderio e si ritenevano superiori al resto dei propri simili. Sebbene la Regina Azshara fosse amata egualmente da tutti i suoi sudditi, i Nobili erano segretamente odiati dalle masse gelose.

Condividendo la curiosità dei sacerdoti nei confronti del Pozzo dell'Eternità, Azshara ordinò ai Nobili più istruiti di svelarne i segreti e il suo vero scopo nel mondo. Essi si seppellirono nel lavoro, studiando incessantemente. Col tempo, svilupparono l'abilità di manipolare e controllare le energie cosmiche del Pozzo. Mentre i loro incauti esperimenti proseguivano, scoprirono di poter usare i poteri appena appresi per creare o distruggere a piacimento. Gli sventurati studiosi erano incappati nella magia primigenia e avevano deciso di dedicarsi al suo apprendimento. Sebbene fossero tutti d'accordo sulla pericolosità della magia, se usata irresponsabilmente, Azshara e i suoi Nobili iniziarono a praticarla senza prendere troppe precauzioni. Cenarius e i suoi apprendisti Elfi della Notte li avvisarono che sarebbero andati incontro a una catastrofe, se avessero continuato a giocare con arti magiche talmente imprevedibili. Ciononostante, Azshara e i suoi seguaci continuarono testardamente a espandere le loro nuove abilità.

Man mano che i loro poteri crescevano, Azshara e i nobili subivano un evidente cambiamento. L'orgogliosa e riservata classe dominante divenne sempre più insensibile e crudele nei confronti degli altri Elfi della Notte. Un velo oscuro coprì la bellezza di Azshara, un tempo abbagliante, e la Regina iniziò ad allontanarsi dai suoi amati sudditi, rifiutando di interagire con chiunque non fosse uno dei suoi nobili sacerdoti.

Un giovane e sfrontato studente, Furion Stormrage, che aveva trascorso molto tempo a studiare gli effetti del Pozzo, iniziò a sospettare che il terribile potere stesse corrompendo i nobili e l'adorata Regina. Sebbene non potesse intuire il male incombente, aveva capito che presto gli Elfi della Notte sarebbero cambiati per sempre...

La Guerra degli Antichi

L'uso della magia privo di scrupoli da parte dei Nobili creò spirali di energia che scaturirono dal Pozzo dell'Eternità verso l'Aldilà Oscuro. Queste spirali attraversarono il Limbo Infernale e furono percepite da terribili menti aliene. Sargeraz, il Gran Nemico di tutto ciò che vive e



Razziatore di Mondì, ne intuì la potenza e si diresse verso la loro lontana origine. Spiando il mondo primordiale di Azeroth e percependo l'illimitata energia del Pozzo dell'Eternità, fu colpito da una fame insaziabile. Il potente, oscuro dio del Vuoto Senza Nome decise di distruggere il mondo e prosciugarne le energie: raccolse il suo immenso esercito demoniaco, conosciuto con il nome di Legione Infuocata, e si mise in viaggio verso l'ignaro mondo di Azeroth. La Legione, formata da un milione di demoni urlanti, provenienti dagli angoli più remoti dell'Universo, era in fibrillazione all'idea della conquista. I luogotenenti di Sargeras, Archimonde the Defiler e Mannoroth the Destructor, prepararono i loro servi infernali per l'attacco.

La Regina Azshara, sopraffatta dalla terribile estasi magica, cadde vittima dell'indiscusso potere di Sargeras e gli permise l'accesso al suo mondo. Anche i Nobili si erano abbandonati all'inevitabile corruzione della magia e iniziarono ad adorare Sargeras come loro dio. Per dimostrare la propria fedeltà alla Legione, essi aiutarono la Regina ad aprire un grande portale vorticoso nelle profondità del Pozzo dell'Eternità.

Non appena tutti i preparativi furono compiuti, Sargeras diede inizio alla catastrofica invasione di Azeroth. I demoni guerrieri della Legione Infuocata irrupero nel mondo attraverso il Pozzo dell'Eternità e assediaron le città degli Elfi della Notte. Guidata da Archimonde e Mannoroth, la Legione si diresse in forza sulle terre di Kalimdor, lasciando dietro di sé solo cenere e dolore. I Warlock evocarono i temibili Infernali, che, come diaboliche meteore, si abbattono sulle aggraziate guglie dei templi di Kalimdor. I Guardiani del Destino, una banda di assassini sanguinari, marciarono sui campi di Kalimdor, uccidendo chiunque incontrassero. Gruppi di selvaggi Felhound devastarono impuntiti le campagne. Sebbene i coraggiosi guerrieri Kaldorei fossero accorsi per difendere l'antica patria, furono costretti a retrocedere di fronte alla furia devastatrice della Legione.

Il Mondo si separa

Toccò al giovane studente Furion Stormrage trovare aiuto per il suo popolo oppresso. Stormrage, il cui fratello Illidan praticava la magia dei nobili, era esasperato dalla crescente corruzione della classe dominante. Dopo aver convinto Illidan a liberarsi dalla propria pericolosa ossessione, andò in cerca di Cenarius e formò un nucleo di resistenza. La giovane e bellissima sacerdotessa Tyrande acconsentì ad accompagnare i due fratelli nel nome di Elune. Sebbene sia Furion che Illidan condividessero un segreto amore per la ragazza, il cuore di Tyrande apparteneva al solo Furion. Illidan era dispiaciuto della relazione fra suo fratello e Tyrande, ma questo dolore non era nulla in confronto all'astinenza dalla magia...

Illidan, che aveva sviluppato una vera e propria dipendenza, si sforzava di mantenere il controllo su se stesso e la sua fame soverchiante. Ciononostante, grazie al paziente aiuto di Tyrande, riuscì a contenersi e aiutare suo fratello a



trovare il solitario semidio Cenarius. Questi viveva fra i sacri Moonglade del lontano Monte Hyjal e acconsentì ad aiutare gli Elfi della Notte, cercando insieme a loro l'aiuto degli antichi Draghi. Anch'essi, guidati dalla grande leviatana rossa Alexstrasza, accettarono di combattere contro i demoni e i loro infernali padroni.

Cenarius, richiamando gli spiriti dell'antica foresta, radunò un esercito di antichi uomini-albero e lo condusse contro la Legione, in un coraggioso assalto terrestre. Quando gli alleati degli Elfi della Notte conversero sul tempio di Azshara e sul Pozzo dell'Eternità, il conflitto esplose definitivamente. Nonostante la potenza dei nuovi alleati, Furion capì che sarebbe stato impossibile sconfiggere la Legione con l'utilizzo delle sole arti marziali.

Mentre la titanica battaglia infuriava attorno alla capitale di Azshara, l'ingenua Regina attendeva impaziente l'arrivo di Sargerass. Il Signore della Legione si preparava ad attraversare il Pozzo dell'Eternità ed entrare nel mondo martoriato. Quando la sua enorme ombra si fu avvicinata ulteriormente alla superficie tempestosa del Pozzo, Azshara radunò i più potenti fra i suoi nobili seguaci. Solo unendo i loro poteri magici in un unico incantesimo sarebbero riusciti a creare un portale abbastanza grande, che permettesse l'entrata di Sargerass.

Furion, convinto che il Pozzo dell'Eternità fosse il cordone ombelicale dei demoni con il mondo fisico, insistette che fosse distrutto. I suoi compagni, consci di parlare della fonte della loro immortalità e dei loro poteri, furono scioccati da tale affermazione. Ciononostante, Tyrande, intuendo la saggezza della teoria di Furion, convinse Cenarius e i Draghi a irrompere nel tempio di Azshara e trovare il modo di sigillare il Pozzo una volta per tutte.

Sapendo che la distruzione del Pozzo gli avrebbe precluso per sempre la possibilità di usare la magia, Illidan abbandonò egoisticamente il gruppo e mise al corrente i Nobili del piano di Furion. La follia causata dall'astinenza e il risentimento per la relazione fra suo fratello e Tyrande, non gli fecero provare alcun rimorso per il tradimento. Più d'ogni altra cosa, egli era intenzionato a proteggere il Pozzo con ogni mezzo in suo possesso.

Preoccupato per l'assenza di suo fratello, Furion condusse i propri compagni all'interno del tempio di Azshara. Quando irrupero nella sala del trono, trovarono i Nobili intenti a formulare l'incantesimo oscuro definitivo, che creò un instabile vortice di potere nelle profondità del Pozzo. Allorché la malvagia Ombra di Sargerass si avvicinò ancora di più alla superficie, Furion e i suoi alleati decisero di sferrare l'attacco.

Azshara, avendo ricevuto l'avvertimento di Illidan, era più che preparata all'incontro. Quasi tutti i seguaci di Furion caddero, colpiti dagli implacabili poteri della folle Regina. Tyrande, nel tentativo di colpire Azshara alle spalle, fu presa alla sprovvista dalle sue guardie: sebbene riuscì a neutralizzarle, fu gravemente ferita alle mani. Nel vedere a



terra la propria amata, Furion divenne preda di una follia omicida e pose fine alla vita di Azshara.

Mentre la battaglia infuriava, dentro e fuori dal tempio, Illidan apparve vicino alle sponde del Pozzo. Avendo creato diverse fiale speciali, si inginocchiò e le riempì con le lucenti acque del Pozzo. Convinto che i demoni avrebbero spazzato via la civiltà degli Elfi della Notte, pensò di rubare le sacre acque e tenere per sé la loro energia.

Lo scontro fra Furion e Azshara aveva gettato nel caos il delicato incantesimo dei Nobili: l'instabile vortice creatosi all'interno del Pozzo esplose, dando origine a una catastrofica reazione a catena, che avrebbe diviso il mondo per sempre. L'enorme deflagrazione distrusse il tempio dalle fondamenta e causò devastanti terremoti per tutta la dilaniata superficie del pianeta. Mentre l'orribile scontro fra Legione ed Elfi della Notte infuriava attorno e sopra le rovine della capitale, il fluttuante Pozzo dell'Eternità si piegò su se stesso, distruggendosi.

La catastrofica esplosione che ne derivò scosse la terra e oscurò il cielo...

Il Monte Hyjal e il dono di Illidan

Mentre le scosse, derivate dall'implosione del Pozzo, scuotevano il pianeta dalle fondamenta, i mari si innalzarono per riempire la vasta cicatrice lasciata sulla terra. Quasi l'otto per cento della superficie terrestre di Kalimdor fu spazzato via, lasciando solo un pugno di continenti attorno al nuovo, infuriato oceano: al centro delle acque, dove un tempo si trovava il Pozzo dell'Eternità, c'era una furiosa tempesta di energie caotiche. Questa terribile ferita, conosciuta come Maelstrom, non avrebbe mai cessato il suo tormentato turbinare, a costante memoria della terribile catastrofe e dell'era utopica andata ormai perduta per sempre...

I pochi Elfi della Notte sopravvissuti alla terribile esplosione si radunarono su rozze zattere e raggiunsero lentamente l'unico continente in vista. Grazie al favore di Elune, Furion, Tyrande e Cenarius sopravvissero alla Grande Divisione. Gli esausti eroi guidarono i pochi sopravvissuti e stabilirono una nuova patria. Mentre viaggiavano in silenzio, osservarono la distruzione del mondo e capirono che erano state le loro passioni a causare tutto quel disastro. Sebbene Sargeris e la sua Legione fossero stati spazzati via dalla distruzione del Pozzo, Furion e i suoi compagni non potevano fare a meno di pensare al terribile costo della vittoria.

Era chiaro che Azshara, insieme ai Nobili che facevano parte della sua élite, fossero stati scaraventati sul fondale del mare in tempesta. Ciononostante, c'erano molti Nobili fra i sopravvissuti che riuscirono a raggiungere le sponde del nuovo continente. Sebbene Furion non si fidasse di questa gente, sapeva che la loro minaccia era pressoché inesistente senza le energie del Pozzo ad alimentarla.



Quando la massa esausta di Elfi della Notte approdò sulle sponde del nuovo continente, scoprì che il sacro Monte Hyjal era sopravvissuto alla catastrofe. Alla ricerca di una nuova patria, Furion e gli Elfi della Notte scalarono le sue pendici e ne raggiunsero la ventosa cima. Scendendo nel bacino boscoso, annidato fra le enormi vette del monte, trovarono un lago piccolo e tranquillo. Con orrore, scoprirono che le acque erano state inquinate dalla magia.

Illidan, sopravvissuto alla Grande Divisione, raggiunse la cima di Hyjal molto prima di Furion e degli altri Elfi della Notte. Nel suo folle tentativo di mantenere i flussi della magia nel mondo, versò nel lago il contenuto delle sue fiale (le preziose acque del Pozzo dell'Eternità). Le potenti energie si fusero immediatamente in un nuovo Pozzo dell'Eternità. Ritenendo questo nuovo Pozzo un dono per le future generazioni, l'esultante Illidan fu sbalordito dalla reazione negativa del fratello. Sebbene Furion gli avesse spiegato che la magia era caotica per natura e il suo uso non poteva che portare alla corruzione e al conflitto, Illidan rifiutò di rinunciare ai propri poteri magici.

Furion sapeva fin troppo bene dove avrebbero condotto i pericolosi piani di Illidan, quindi decise di occuparsi del suo folle fratello una volta per tutte. Con l'aiuto di Cenarius, lo rinchiuse all'interno di un'enorme sala sotterranea, incatenato e privo di poteri sino alla fine dei tempi. Preoccupati che l'eventuale distruzione del nuovo Pozzo potesse causare una catastrofe ancora maggiore, gli Elfi della Notte decisero di lasciarlo stare. Furion dichiarò che non avrebbero mai più praticato le arti magiche. Sotto lo sguardo vigile di Cenarius, iniziarono a studiare le antiche pratiche druidiche, che li avrebbero aiutati a guarire la terra e a far ricrescere le amate foreste alle pendici del Monte Hyjal.

L'Albero del Mondo e il Sogno di Smeraldo

Per molti anni, gli Elfi della Notte lavorarono instancabilmente per ricostruire quanto più possibile della loro antica patria. Lasciando che gli antichi templi e le strade si ricoprissero di vegetazione, costruirono nuove abitazioni fra i lussureggianti alberi e le ombrose colline alle pendici del Monte Hyjal. Col tempo, i Draghi sopravvissuti alla Grande Divisione giunsero dalle loro dimore segrete.

Alexstrasza la Rossa, Ysera la Verde e Nozdormu il Bronzeo scesero sulle tranquille radure dei druidi e contemplarono i frutti del lavoro degli Elfi della Notte. Furion, divenuto un arcidruide potentissimo, salutò i possenti Draghi e narrò loro la creazione del nuovo Pozzo dell'Eternità. Essi furono allarmati da tali cattive notizie e risposero che, finché il Pozzo fosse esistito, la Legione avrebbe avuto la possibilità di tornare e attaccare il mondo nuovamente.



Furion e i tre Draghi strinsero un patto per mantenere il Pozzo sotto controllo e assicurarsi che gli agenti della Legione Infuocata non trovassero mai la strada per ritornare.

Alexstrasza la Generatrice depositò una ghianda magica nel centro del Pozzo dell'Eternità; questa, attivata dalle potenti acque magiche, generò un colossale albero. Le enormi radici s'innalzarono dalle acque del Pozzo e la volta verdeggianti sembrò toccare il pavimento del cielo. L'immenso albero avrebbe rappresentato per sempre il simbolo del legame fra gli Elfi della Notte e la natura: le sue energie rigeneratrici, col tempo, si sarebbero diffuse per guarire tutta la terra. Gli Elfi della Notte chiamarono il loro Albero del Mondo "Nordrassil", che significa "Corona dei Cieli".

Nozdormu, il Senza Tempo, lanciò un incantesimo sull'Albero del Mondo: finché esso fosse esistito, gli Elfi della Notte non sarebbero mai invecchiati e non si sarebbero ammalati.

Anche Ysera, la Sognatrice, lanciò un incantesimo sull'Albero del Mondo, collegandolo al proprio regno (la dimensione eterea conosciuta come Sogno di Smeraldo). Esso consisteva in un enorme mondo spirituale sempre in mutazione, posto all'esterno dei confini del mondo fisico. Dal Sogno, Ysera regolava il fluire della natura e l'evoluzione del mondo stesso. I Druidi degli Elfi della Notte, incluso lo stesso Furion, erano legati al Sogno attraverso l'Albero del Mondo. Come parte del patto mistico, essi accettarono di dormire per secoli, cosicché i loro spiriti potessero vagare per le infinite Vie del Sogno. Sebbene fossero preoccupati di perdere così tanti anni di vita, scelsero altruisticamente di mantenere il patto stretto con Ysera.

L'esilio degli Elfi

Col passare dei secoli, la nuova società degli Elfi della Notte divenne forte e si estese per tutta la foresta (alla quale fu dato il nome di Ashenvale). Molte creature e specie, numerose prima della Grande Divisione, come i Furbolg e i Quilboar, riapparvero e ripopolarono la regione. Sotto la benevola guida dei Druidi, gli Elfi della Notte godettero di un'era di pace e tranquillità senza precedenti.

Ciononostante, molti fra i vecchi nobili erano sempre più irrequieti. Così come Illidan prima di loro, anch'essi caddero vittima dell'astinenza da magia. Ancora una volta, furono tentati di sfruttare le energie del Pozzo dell'Eternità per le pratiche magiche. Dath'Remar, lo schietto e sfacciato leader dei Nobili, iniziò a schernire pubblicamente i Druidi: li definiva codardi, poiché rifiutavano di usare la magia che apparteneva loro di diritto. Furion e i Druidi si prendevano gioco delle argomentazioni di Dath'Remar e ammonirono i Nobili che qualsiasi utilizzo della magia sarebbe stato punito con la morte. Insolentemente, Dath'Remar e i suoi seguaci sprigionarono una terribile tem-



pesta magica su Ashenvale, nell'inutile tentativo di convincere i Druidi ad annullare la legge.

Questi ultimi, incapaci di massacrare un numero così elevato di propri simili, decisero di esiliare dalle proprie terre i Nobili ribelli. Dath'Remar e i suoi seguaci, lieti di essersi finalmente sbarazzati dei propri cugini conservatori, salirono a bordo di alcune navi speciali e salparono. Sebbene nessuno di loro potesse immaginare cosa li attendesse fra i flutti dell'agitato Maelstrom, erano felici di stabilirsi laddove avrebbero potuto praticare la magia indisturbati. I Nobili (o "Quel'dorei", come venivano chiamati in passato da Azshara), alla fine approdarono sulle coste della regione orientale della terra chiamata "Lordaeron" dagli Uomini. Qui decisero di stabilire il proprio regno magico, Quel'Thalas, rinnegando i precetti degli Elfi della Notte (adorazione della Luna e attività notturna). Da quel giorno in poi, furono conosciuti semplicemente come "Elfi".

Le Sentinelle e la lunga veglia

Dopo la partenza dei cugini ribelli, gli Elfi della Notte tornarono a occuparsi della salvaguardia della propria patria incantata. I Druidi, sentendo approssimarsi nuovamente il periodo del letargo, salutarono i propri cari e le famiglie. Tyrande, divenuta Prima Sacerdotessa di Elune, chiese all'amato Furion di non abbandonarla per il Sogno di Smeraldo di Ysera. Ma il Druido (costretto dal patto d'onore a percorrere le mutevoli Vie del Sogno) salutò la sacerdotessa, dicendole che non sarebbero mai stati lontani, fin quando avessero potuto trovare sostegno nel reciproco amore.

Tyrande, lasciata da sola a proteggere Kalimdor dai pericoli del nuovo mondo, radunò un potente esercito combattente formato dalle sue consorelle Elfe. Queste intrepide e addestrate guerriere, votate alla difesa di Kalimdor, divennero famose con il nome di Sentinelle. Sebbene preferissero pattugliare da sole le ombrose foreste di Ashenvale, potevano contare su numerosi alleati per aiutarle in caso di bisogno.

Cenarius, il semidio, restò nei pressi del Moonglade di Monte Hyjal. I suoi figli maschi, conosciuti con il nome di Custodi del Bosco, controllavano le terre degli Elfi della Notte e aiutavano le Sentinelle a mantenere la pace. Anche le timide figlie, le Driadi, apparivano in pubblico con maggiore frequenza.

Sebbene sorvegliare Ashenvale la impegnasse molto, Tyrande si sentiva sola e sperduta senza Furion al suo fianco. Mentre i secoli trascorrevano lenti, le sue paure di una seconda invasione demoniaca divennero sempre più fondate. Non riusciva a liberarsi della snervante sensazione che la Legione Infuocata potesse trovarsi ancora lì, nell'Aldilà Oscuro, pianificando la vendetta contro gli Elfi della Notte e il mondo di Azeroth.



EROI DEGLI ELFI DELLA NOTTE

Custodi del Bosco

Sono i figli prediletti del semidio Cenarius. Proprio come le Driadi, loro sorelle minori, sono per metà Elfi e per metà cervi: la criniera ramificata di foglie scende sulle loro schiene e le mani destre sono sfigurate e contorte, come gli artigli dei Treant. Essi possiedono numerosi poteri misteriosi, da esercitare sugli animali e sulla natura stessa. Sebbene solitamente non si allontanino dal sacro Moonglade di Monte Hyjal, rispondono sempre alla chiamata alle armi, quando la terra di Kalimdor è minacciata.

RADICI INTRAPPOLANTI

I figli di Cenarius possono sollevare le radici dal suolo per intrappolare i nemici, immobilizzandoli e danneggiandoli.

FORZA DELLA NATURA

Grazie a questa abilità, il Custode può chiamare a sé alleati dalla foresta circostante. I robusti Treant ai suoi ordini esistono finché la magia che li anima non svanisce.

AURA DI SPINE

Quando questa Aura è attiva, tutti coloro che ingaggino un corpo a corpo con il Custode (o uno dei suoi alleati) sono danneggiati da un turbine di spine druidiche affilatissime.

TRANQUILLITÀ

Come dimostrazione di comunione assoluta con la natura, il Custode può richiamare un diluvio che, per tutta la sua durata, ripristina lo stato di salute di tutte le unità amiche (compreso se stesso) nel suo raggio d'azione.

Sacerdotesse della Luna

Le intrepide condottiere dell'esercito delle Sentinelle racchiudono la potenza e la grazia della loro dea lunare, Elune. Equipaggiate con scintillanti armature argentee, cavalcano in battaglia le coraggiose tigri Frostsaber di Winterspring. Incaricate della salvaguardia delle loro terre e armate con archi magici, sono decise a scacciare il male con ogni mezzo.

NASCONDITI

Grazie al potere conferito loro dalla dea Elune, le Elfe della Notte, nel periodo compreso fra il tramonto e l'alba, possono mimetizzarsi completamente con l'ambiente circostante, rendendosi invisibili ai loro nemici. Per ottenere l'effetto desiderato, le guerriere devono restare completamente immobili.

ESPLORA

Le Sacerdotesse possono inviare un gufo in qualsiasi punto della mappa, per osservarne la conformazione e individuare i nemici invisibili. L'effetto ha durata limitata.



FRECCE ARDENTI

Evocando il potere della Dea Lunare Elune, le Sacerdotesse possono scagliare mortali dardi di fuoco contro i nemici.

AURA DELLA VERA VISTA

La presenza autoritaria delle Sacerdotesse carica il morale delle loro guerriere, che colpiscono con maggiore precisione e potenza.

PIOGGIA DI STELLE

Giunta al massimo dell'esperienza, la Sacerdotessa può evocare un'invasione di stelle cadenti, causando una massiccia distruzione fra le fila nemiche. Questo catastrofico potere, donatole dalla stessa Elune, dura finché colei che l'ha invocato si trova nelle vicinanze.

Cacciatori di Demoni

Oscuri guerrieri, evitati dalla società degli Elfi della Notte. Tempo addietro, stabilirono un patto per combattere contro le forze del caos, sfruttando il proprio terribile potere. Questi esseri misteriosi si acccano per sviluppare la vista spettrale, che permette loro di individuare con maggiore chiarezza demoni e Non-morti, impugnano lame da guerra dotate di poteri demoniaci ed evocano le energie infernali per aumentare le loro formidabili abilità belliche. Sebbene siano considerati fra i migliori combattenti dagli Elfi della Notte, sono malvisti per aver stretto un patto con le tenebre.

FUGA

Grazie a questa abilità, il Cacciatore di Demoni può sfuggire ai colpi nemici. Sebbene non funzioni contro ogni singolo colpo, è una tattica difensiva potente.

IMMOLAZIONE

La padronanza dei poteri oscuri permette ai Cacciatori di Demoni di creare una barriera di fiamme attorno a sé, danneggiando i nemici vicini. In ogni caso, questa abilità richiede una profonda concentrazione e, se usata troppo spesso, prosciuga rapidamente le energie del Cacciatore.

BRUCIA IL MANA

Il Cacciatore incanala i poteri demoniaci in un dardo di energia negativa, che brucia le riserve di Mana di un nemico.

METAMORFOSI

Al culmine del proprio potere, il Cacciatore di Demoni può assumere forma demoniaca per un limitato periodo. In questo stato, non solo è in grado di lanciare sfere di fuoco, ma aumenta la propria energia e fattore di recupero.

UNITÀ DEGLI ELFI DELLA NOTTE

Fuochi Fatui

Antichi spiriti della natura, che abitano le foreste di Kalimdor. Le leggende narrano che i Fuochi Fatui siano, in realtà, gli spiriti smaterializzati degli Elfi della Notte deceduti (ma queste voci devono essere provate). Agiscono all'unisono con gli Elfi della Notte e rafforzano i



semidivini Alberi Arcani. Richiamati dagli Elfi della Notte, possono animare diversi alberi ed espandersi in strutture non rifinite di pietra e legno vivente.

ESPLOSIONE

Tutti i Fuochi Fatui possiedono l'abilità di auto-distruggersi, annullando tutti gli effetti della magia nella zona circostante e prosciugando il Mana dei nemici nelle vicinanze.

RINNOVA

I Fuochi Fatui possono utilizzare le proprie capacità guaritrici per riparare gli edifici degli Elfi della Notte e le unità meccaniche amiche, al costo di una minima quantità di oro e legna.

Arcieri

Queste coraggiose guerriere costituiscono la prima linea delle Sentinelle e sono cecchine esperte, che sfruttano la foresta di Kalimdor a proprio vantaggio. Le loro fulminee imboscate sono leggendarie, poiché pochi guerrieri sono in grado di contrastarne velocità e abilità. Come tutte le Elfe della Notte, al calare delle tenebre possono sfruttare l'abilità Nasconditi.

NASCONDITI

Grazie al potere conferito loro dalla dea Elune, le Elfe della Notte, nel periodo compreso fra il tramonto e l'alba, possono mimetizzarsi completamente con l'ambiente circostante, rendendosi invisibili per i loro nemici. Per ottenere l'effetto desiderato, le guerriere devono restare completamente immobili.

Cacciatrici

Cellula d'élite delle Sentinelle, traggono la propria forza dalla dea lunare Elune e cavalcano le feroci pantere Nightsaber. Sono forti e veloci, nonché spietate con chi osi violare la santità della Foresta di Ashenvale. Come tutte le Elfe della Notte, al calare delle tenebre possono sfruttare l'abilità Nasconditi.

NASCONDITI

Grazie al potere conferito loro dalla dea Elune, le Elfe della Notte, nel periodo compreso fra il tramonto e l'alba, possono mimetizzarsi completamente con l'ambiente circostante, rendendosi invisibili per i loro nemici. Per ottenere l'effetto desiderato, le guerriere devono restare completamente immobili.

SENTINELLA

Grazie a questa abilità, la Cacciatrice è in grado di vedere attraverso gli occhi del proprio gufo per spiare i nemici. Essa resta attaccata a un albero permanentemente, a meno che questo non venga abbattuto.

Driadi

Figlie del semidio Cenarius, queste giocose e sbarazzine creature ricordano vagamente i Centauri (loro cugini maledetti), ma il corpo è più simile a quello dei fauni dei boschi. Veloci e sicure, sono in pace con tutti i figli della fore-



sta. Sebbene aborriscono la violenza gratuita, se necessario difendono la terra di Kalimdor anche a costo della propria vita.

ABOLISCI MAGIA

Le figlie di Cenarius possono abolire qualsiasi incantesimo dannoso, annullando il lavoro dei maghi nemici.

IMMUNITÀ DAGLI INCANTESIMI

La stessa Driade diventa immune a qualsiasi forma di magia. Questa abilità innata non si basa sul Mana e non diminuisce col tempo.

Druidi della Zanna

Questi antichi druidi hanno adottato il totem dell'orso, utilizzandone i poteri per difendere la propria società da qualsiasi minaccia esterna. Quando non sono in letargo, sono lieti di assumere la forma di orso e vagare solitari per le foreste di Kalimdor. Se inferociti, mostrano di possedere enorme potere e forza fisica. I loro incantesimi aumentano abilità belliche e coraggio degli alleati.

FORMA DI ORSO

Il potere del totem permette ai Druidi della Zanna di assumere la forma di un possente orso. In battaglia, la ferocia di queste bestie è leggendaria.

RINGIOVANIMENTO

Grazie a questa abilità, il Druido della Zanna è in grado di guarire nel tempo. Può essere usata sullo stesso Druido o sugli alleati vicini.

RUGGITO

Sfruttando la forza primigenia della natura e il potere del totem, il Druido della Zanna può ruggire, incoraggiando gli alleati a causare danni maggiori al nemico.

Druidi dell'Artiglio

Questi druidi riservati hanno adottato il totem del corvo. Le loro attività principali sono la raccolta di informazioni e lo spionaggio. Possono trasformarsi in corvi e volare sul campo di battaglia per esplorare o inviare ordini alle truppe distanti. Con i loro poteri magici, incanalano i venti per scagliarli contro i nemici di Kalimdor.

FORMA DI CORVO

Il potere del totem permette ai Druidi dell'Artiglio di assumere la forma di un corvo gigante. Mentre si trovano in questo stato, possono attraversare volando quasi ogni territorio.

CICLONE

Utilizzando il totem per incanalare le vorticosi forze del vento, il Druido dell'Artiglio può creare un devastante ciclone: esso dapprima solleva le truppe nemiche, quindi le lascia precipitare, rallentandole per un periodo di tempo limitato.



FUOCO IMMAGINARIO

Questa abilità annulla gli effetti dell'armatura di un nemico per un certo periodo. Mentre l'incantesimo è attivo, il Druido può osservare il nemico a prescindere dalla distanza che li separi.

Treant

Enormi esseri magici, i cui corpi sono costituiti dagli alberi viventi di Kalimdor, che sorvegliano le foreste e sono considerati fra gli esseri viventi più antichi. Incredibilmente forti e resistenti persino ai colpi più potenti, in caso di pericolo emergono dalle foreste ombrose per proteggere la regione dal male e dalla corruzione.

Ippogrifi

Antiche bestie magiche, i cui corpi ricordano sia i cervi sia i corvi, che pattugliano i cieli di Kalimdor, attaccando senza pietà i nemici delle foreste. Queste intelligenti creature hanno deciso di allearsi con gli Elfi della Notte in onore del semidio Cenarius, protettore della natura e di tutte le sue creature.

Arcieri Alati

Nel cuore della battaglia, gli Arcieri possono chiamare i possenti Ippogrifi per farsi trasportare in aria, scagliando le proprie frecce dall'alto. Le coraggiose creature rispondono ai comandi delle guerriere, come se fossero unite da un legame empatico.

Chimere

Originarie della Foresta di Ashenvale, queste misteriose e mortali bestie territoriali a due teste hanno sviluppato un legame empatico con gli Elfi della Notte. Volando sopra le scure foreste, emettono il proprio terribile alito su tutti coloro che osino minacciare la santità di Kalimdor. La sola vista di queste enormi bestie oscure è sufficiente per convincere molti nemici a ritirarsi.

Baliste

Mortali macchine d'assedio, create con il robusto legno degli alberi cinerei, che scagliano pesanti dardi contro le unità e le strutture nemiche. Grazie alla loro precisione e mobilità in battaglia, sono considerate un elemento insostituibile dell'esercito delle Sentinelle.



EDIFICI DEGLI ELFI DELLA NOTTE

Albero della Vita

Il possente Albero della Vita è un discendente magico dell'Albero del Mondo Nordrassil, dal quale gli Elfi della Notte traggono la propria energia. Il misterioso Albero del Mondo è la fonte dell'immortalità degli Elfi della Notte, nonché della loro armoniosa coesistenza con la natura. L'energia di Nordrassil, incanalata attraverso l'Albero della Vita, permette agli Elfi della Notte di beneficiare dei suoi poteri, indifferentemente dalla lontananza.

MANGIA ALBERO

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono mangiare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.

TOGLI LE RADICI

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

INTRAPPOLA MINIERA D'ORO

Prima di poter estrarre l'oro da una miniera, è indispensabile che l'Albero della Vita vi affondi le sue enormi radici. Finché la miniera è intrappolata, il minerale da essa estratto sostiene l'economia degli Elfi della Notte.

Pozzo Lunare

Recipienti magici delle sacre acque del Pozzo dell'Eternità, la fonte di energia che dona vita al mistico Albero del Mondo. Aggiungendo altra acqua, questi pozzi alimentano le truppe con le loro acque rigeneranti. Quando l'esercito si infoltisce, è necessario costruire altri pozzi.

RECUPERA MANA E VITA

Utilizzando le acque concentrate del Pozzo dell'Eternità, i Pozzi Lunari possono ripristinare il Mana e l'energia delle unità alleate che bevano da essi. Durante la notte, le acque si rigenerano per essere usate nuovamente l'indomani.

Albero Arcano della Guerra

Nel corpo di questo antico guardiano si trova lo spirito del coraggio e della determinazione, necessario per alimentare la forza di volontà degli Elfi della Notte. Richiamando le energie, da molto tempo dimenticate, dei conflitti delle ere passate, il guardiano costituisce un legame col lato brutale della natura e il ciclo di vita e morte che regola tutto il creato.

MANGIA ALBERO

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono mangiare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.



TOGLI LE RADICI

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

Sala del Cacciatore

In questo luogo, gli strumenti di guerra sono impregnati con i potenziamenti mistici degli Elfi della Notte. Utilizzando le antiche tradizioni e i metodi risalenti a migliaia di anni addietro e invocando gli spiriti degli Antichi Guardiani su ogni pezzo finito, legno e acciaio sono trasformati in robuste armature.

Antico Guardiano

La funzione originaria di questi guardiani primordiali era quella di difendere i luoghi di riposo dove dormivano i Druidi. Richiamati in servizio per la Terza Guerra, dedicano la propria esistenza alla difesa dei fratelli e delle foreste di Ashenvale. Possono scagliare enormi massi contro i nemici che minaccino la tranquillità dei villaggi degli Elfi della Notte.

MANGIA ALBERO

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono mangiare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.

TOGLI LE RADICI

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

Albero delle Ere

Col passare del tempo, un Albero della Vita può trasformarsi in Albero delle Ere, regolando l'equilibrio della natura e costituendo un legame forte abbastanza da permettere un ulteriore sviluppo della società degli Elfi della Notte. Grazie a questa evoluzione, aumentano conoscenza, speranza e consapevolezza.

MANGIA ALBERO

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono mangiare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.

TOGLI LE RADICI

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

Albero Arcano del Vento

Gli Alberi Arcani del Vento possono sfruttare il lato più feroce della natura e permettono il contatto con gli stoici Druidi dell'Artiglio. Qui sono anche allevati i potenti Ippogrifi.



MANGIA ALBERO

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono divorare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.

TOGLI LE RADICI

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

Albero Arcano della Conoscenza

Gli Alberi Arcani della Conoscenza custodiscono la speranza e sono la chiave vivente per svelare i segreti più nascosti della natura. Il contatto coi venerati Druidi della Zanna è possibile solo grazie a queste illuminate sentinelle. La conoscenza di questi Alberi Arcani è necessaria anche per entrare in comunione con le enigmatiche Driadi.

Mangia Albero

Gli Alberi Arcani degli Elfi della Notte possono mangiare gli alberi vicini per ripristinare l'energia perduta.

Togli le Radici

Tutti gli Alberi Arcani possono affondare ed estrarre le radici dal suolo. Questa abilità fornisce loro una buona mobilità, in modo che possano attaccare o spostarsi in caso di bisogno.

Altare degli Anziani

Il legame che unisce gli Elfi della Notte alla natura è talmente forte, che anche dopo la morte è possibile richiamare le loro energie vitali e donare nuova vita materiale ai loro spiriti. Per riuscirci, deve essere costruito un collegamento per raccogliere e ripristinare le energie vitali: l'Altare degli Anziani.

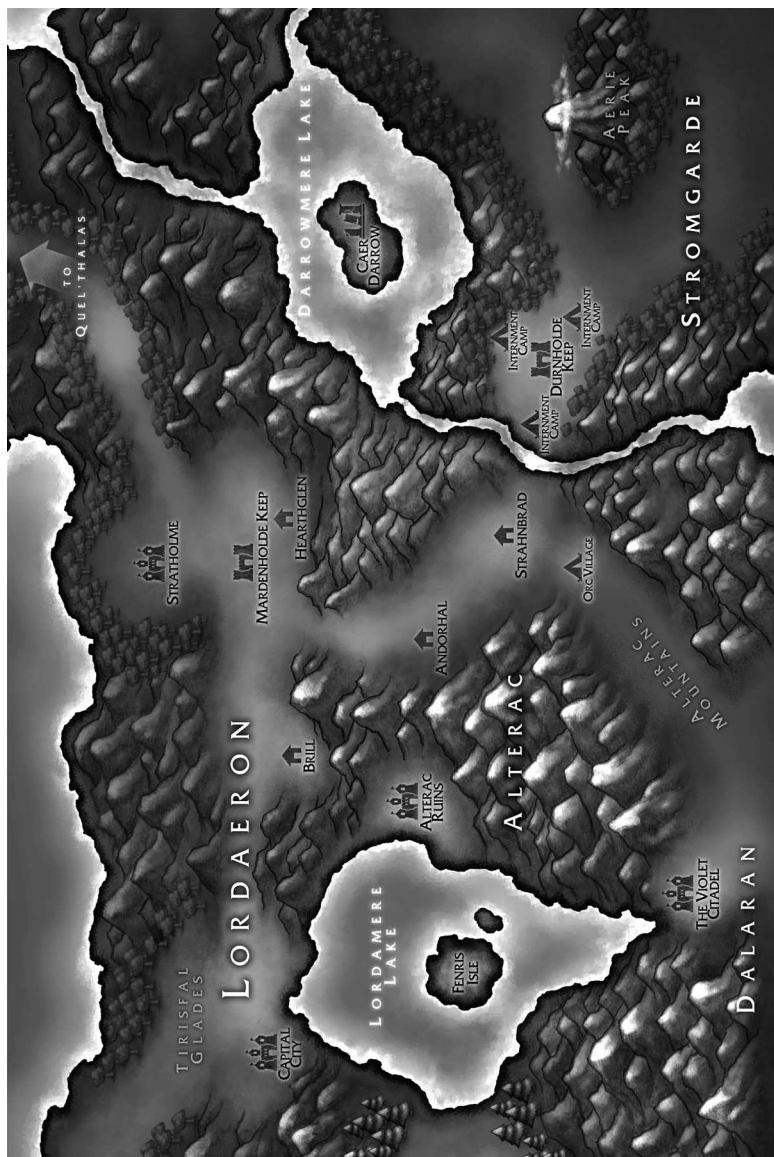
Albero dell'Eternità

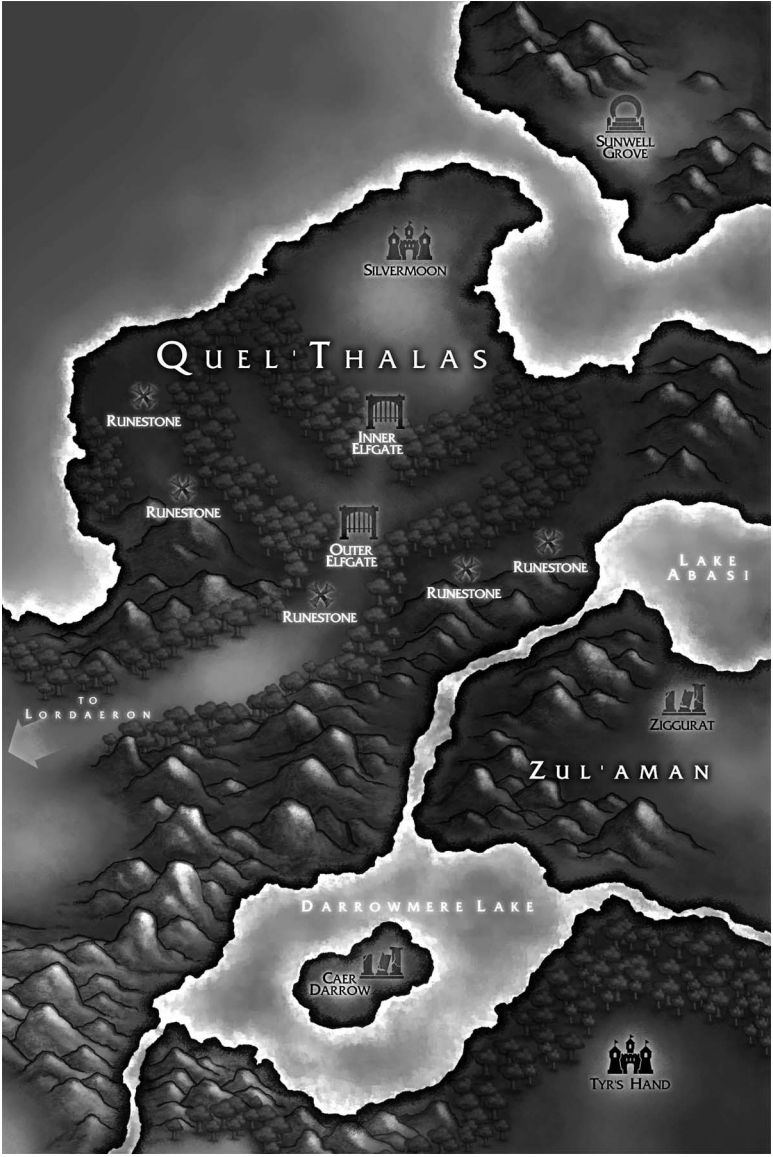
Allorché un Albero delle Ere giunge a piena maturità, si evolve in un Albero dell'Eternità. Questo stato rappresenta il massimo livello di crescita e il legame più profondo con l'Albero del Mondo e il Pozzo dell'Eternità. La comunità degli Elfi della Notte è al proprio apice, nutrendosi liberamente del potere quasi illimitato dell'albero.

Nido delle Chimere

Solo in seguito allo sviluppo dell'Albero dell'Eternità, le feroci Chimere accettano di farsi addestrare e potenziare dagli Elfi della Notte. Questa affinità è indispensabile per sfruttare appieno i benefici derivanti dall'alleanza con le Chimere.







SUNWELL GROVE

SILVERMOON

QUEL'THALAS

RUNESTONE

INNER ELFGATE

RUNESTONE

OUTER ELFGATE

RUNESTONE

RUNESTONE

RUNESTONE

LAKE ABASI

TO LORDAERON

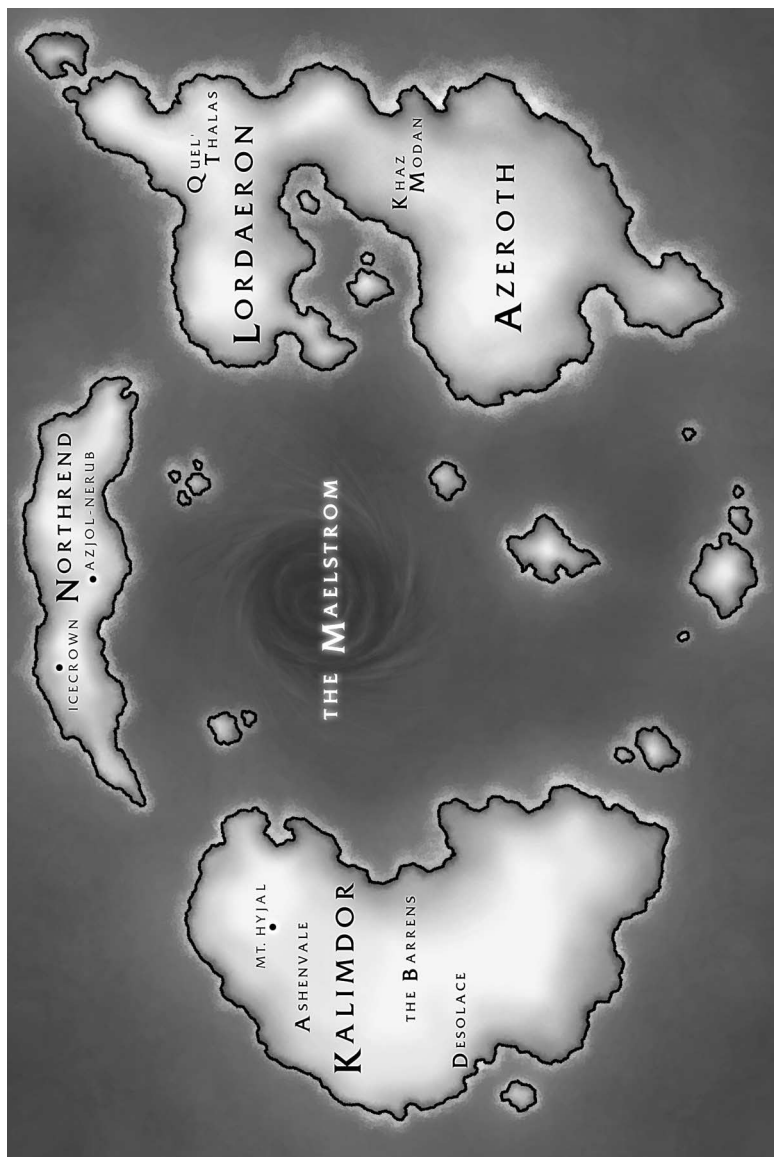
ZIGGURAT

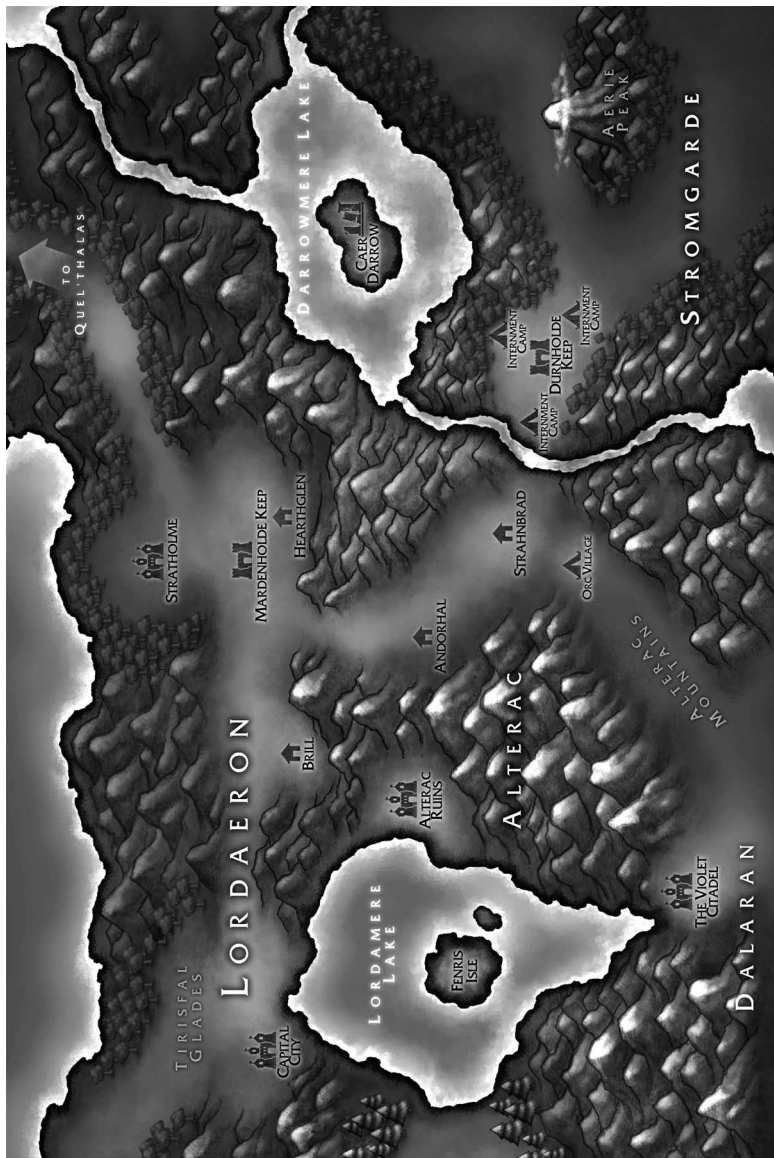
ZUL'AMAN

DARROWMERE LAKE

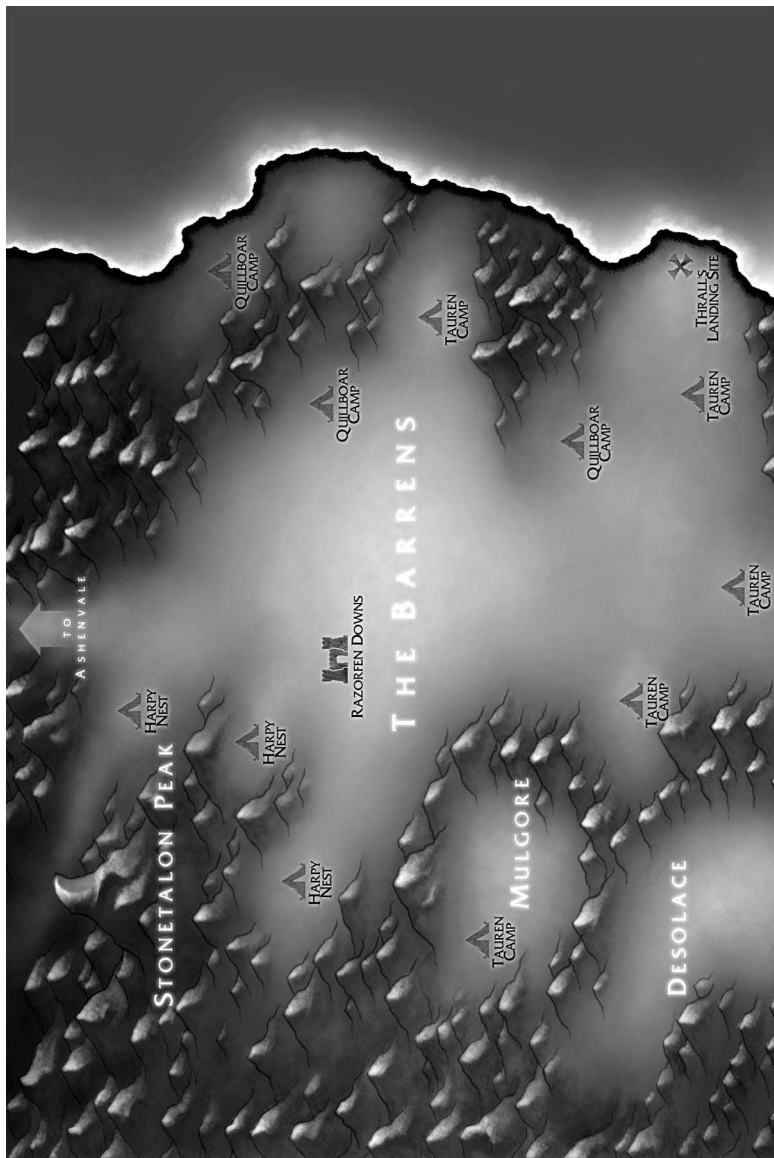
CAER DARROW

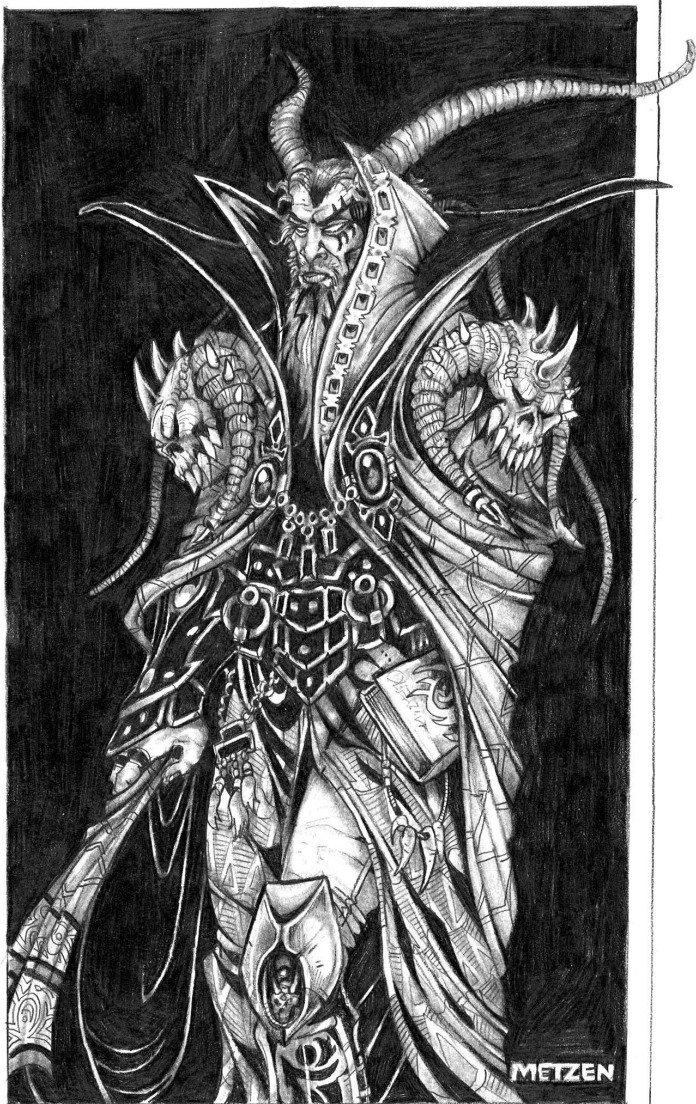
TYRS HAND













GENESI DELLA LEGIONE INFUOCATA

I Titani e l'Ordine

Nessuno sa con precisione come ebbe origine l'Universo. Alcuni ipotizzano che un'esplosione cosmica catastrofica abbia spedito gli infiniti mondi a roteare nella vastità dell'Aldilà Oscuro; mondi che, un giorno, hanno finito per ospitare forme di vita di meravigliosa (e terribile) diversità. Altri credono che sia stato creato da una singola entità onnipotente. Sebbene le origini esatte restino oscure, è chiaro che una razza di esseri potenti sorse per portare ordine nei vari mondi e assicurare un futuro tranquillo a coloro che avessero seguito le sue impronte.

I Titani, colossali divinità dalla pelle metallica, provenienti dai punti più distanti del cosmo, si misero al lavoro sui pianeti che incontravano durante il loro viaggio: diedero loro forma, innalzando possenti montagne e scavando profondi oceani, e soffiaron la vita nei cieli attraverso l'atmosfera. Tutto ciò faceva parte del loro imperscrutabile piano di creare l'ordine dal caos. Potenziarono le razze primitive per renderle capaci di completare la loro opera e mantenere l'integrità dei rispettivi mondi.

Nelle prime ere della creazione, i Titani, guidati da un'élite conosciuta come il Pantheon, portarono l'ordine in centinaia di milioni di mondi, sparsi per l'Aldilà Oscuro. Il benevolo Pantheon, nel tentativo di salvaguardare tali mondi, era sempre vigile contro la minaccia di un attacco da parte della malvagia entità extra-dimensionale conosciuta con il nome di Limbo Infernale. Il Limbo, una dimensione eterea di magia caotica che collegava fra loro la miriade di mondi dell'Universo, era la patria di un'infinità di malefici esseri demoniaci, tesi alla distruzione della vita e a divorare le energie vitali dell'universo stesso. I generosi, altruisti Titani, incapaci di concepire il male in qualsiasi sua forma, si sforzavano di trovare un modo per debellare permanentemente la minaccia dei demoni.

Il tradimento di Sargerass

Per combattere le entità demoniache, che si erano fatte strada dal Limbo Infernale fino ai mondi dei Titani, il Pantheon elesse il suo guerriero più potente, Sargerass, a prima linea difensiva. Il nobile gigante di bronzo fuso portò avanti il proprio incarico per infiniti millenni, cercando e distruggendo i demoni. Nel corso degli eoni, incontrò due potenti razze di demoni, entrambe intenzionate ad acquisire il potere per dominare l'Universo fisico.

Gli Eredar, una malvagia stirpe di stregoni diabolici, usarono la propria magia per ridurre in schiavitù i mondi che avevano invaso, trasformandone gli abitanti in demoni.



Sebbene i poteri quasi illimitati di Sargerass fossero più che sufficienti per sconfiggere i malvagi Eredar, egli era molto turbato dalla corruzione delle creature e dal male che le consumava. Incapace di comprendere tanta depravazione, il possente Titano cadde in profonda depressione. Nonostante il disagio crescente, riuscì a liberare per sempre l'Universo dai Warlock, intrappolandoli in un angolo vuoto del Limbo Infernale.

Mentre la confusione e la depressione aumentavano, Sargerass fu costretto ad affrontare un'altra minaccia all'ordine stabilito dai Titani: i Nathrezim, una malvagia razza di demoni vampiri (conosciuti anche con il nome di Signori delle Tenebre), decise di conquistare un mondo abitato, impossessandosi degli abitanti e convertendoli all'Oscurità. Astuti e malvagi, portarono intere nazioni l'una contro l'altra, scatenando in loro odio e sfiducia reciproci. Sargerass li sconfisse facilmente, ma la loro corruzione lo intaccò profondamente.

Il nobile Sargerass, non riuscendo ad analizzare i dubbi e la disperazione che ne sopraffacevano i sensi, perse la fiducia nella propria missione e nella visione dei Titani di un Universo ordinato. Iniziò a ritenere che lo stesso concetto di ordine fosse una follia e che il caos e la depravazione fossero le uniche costanti di un Universo oscuro e solitario. Nonostante i tentativi dei suoi compagni Titani di convincerlo dell'errore e placarne le furiose emozioni, rifiutò le loro teorie, reputandole semplici illusioni, e si allontanò per sempre, alla ricerca del proprio posto nell'Universo. I membri del Pantheon furono molto addolorati per la sua partenza, ma non potevano immaginare quanto lontano si sarebbe spinto il loro confratello.

Mentre la pazzia consumava le ultime vestigia del nobile spirito di Sargerass, egli iniziò a considerare i Titani quali veri responsabili del fallimento del creato. Deciso a distruggere la loro opera, formò un esercito inarrestabile per incendiare l'intero Universo fisico.

Anche l'aspetto titanico di Sargerass fu distorto dalla corruzione che ne aveva infettato il nobile cuore: occhi, capelli e barba si iniettarono di fuoco; la bronzea pelle metallica si aprì, rivelando una fornace infinita di odio e fiamme.

Nella sua follia, Sargerass distrusse le prigioni degli Eredar e dei Nathrezim, liberando i demoni. Essi, inchinati dinanzi all'enorme potere e alla rabbia dell'oscuro Titano, giurarono spontaneamente di servirlo con ogni mezzo possibile. Dai ranghi dei potenti Eredar, Sargerass scelse due campioni per guidare il suo demoniaco esercito di distruzione.

Kil'jaeden the Deceiver ricevette l'ordine di cercare le razze più oscure e convertirle all'Ombra di Sargerass. Il secondo campione, Archimonde the Defiler, ebbe il compito di guidare l'enorme esercito contro chiunque osasse rifiutare la volontà del Titano.

La prima mossa di Kil'jaeden fu schiavizzare i Signori delle Tenebre. Essi, utilizzati come guardie d'élite e agenti in tutto l'Universo, erano



felici di scovare razze primitive da corrompere e assoggettare. Il primo fra i Signori delle Tenebre era Tichondrius the Darkener, un soldato perfetto che promosse la volontà distruttrice di Sargerass in tutti gli angoli più oscuri dell'Universo.

Anche il potente Archimonde possedeva degli agenti. Richiamando i malefici Signori delle Cripte e il loro barbaro leader Mannoroth, sperò di forgiare un'élite di combattenti che avrebbe ripulito il creato da qualsiasi forma di vita.

Sargerass, vedendo che il suo esercito era pronto a seguire qualsiasi suo ordine, lo lanciò nella vastità dell'Aldilà Oscuro. Egli diede il nome di Legione Infuocata a questa forza distruttrice. Tuttavia, non si sa quanti siano i mondi consumati e bruciati nella blasfema crociata.

L'Ordine di Azeroth

Apparentemente ignari della missione di Sargerass per annullare la loro opera, i Titani continuarono a spostarsi di mondo in mondo, modellando e portando l'ordine in ognuno di essi. Nel corso della missione, incontrarono un piccolo mondo, che gli abitanti avrebbero in seguito chiamato Azeroth. Mentre si facevano strada attraverso il caotico e primitivo paesaggio, incontrarono un gran numero di esseri elementali ostili. Questi, adorando una razza di oscuri esseri malvagi conosciuti come i Vecchi Dei, volevano scacciare i Titani e mantenere inviolato il loro mondo dal tocco metallico degli invasori.

Il Pantheon, preoccupato dalla natura malvagia dei Vecchi Dei, inviò il suo esercito a combattere contro gli elementali e i loro oscuri padroni. Nonostante la furia e la tenacia degli elementali, i loro poteri non riuscirono a contrastare i potenti Titani. Il Pantheon distrusse le cittadelle dei Vecchi Dei e incatenò i cinque esseri malvagi nelle profondità del sottosuolo. Senza il potere dei Vecchi Dei a mantenere i loro spiriti rabbiosi nell'Universo fisico, gli elementali svanirono e tornarono alla terra. La natura si placò e il mondo acquisì una pacifica armonia. I Titani, avendo neutralizzato la minaccia, si misero al lavoro.

Potenziarono un gran numero di razze, affinché li aiutassero a modellare il mondo: per scavare le infinite caverne, crearono i Nani da una magica pietra vivente; per creare i mari e sollevare da essi i continenti, crearono gli enormi e gentili Giganti del Mare. Per molte ere, i Titani si dedicarono alla modellazione della terra, finché non rimase che un unico, perfetto continente. Al suo centro, essi crearono un lago di scintillanti energie, che chiamarono Pozzo dell'Eternità e che avrebbe costituito la fonte di vita per l'intero pianeta. Le sue potenti energie avrebbero rafforzato lo scheletro del mondo e consentito agli esseri viventi di stabilirsi nel ricco territorio. Col tempo, piante, alberi, mostri e creature di ogni genere iniziarono ad apparire sul continente primordiale. Mentre calava il tramonto sull'ultimo giorno di lavoro, i Titani chiamarono questo continente col nome di Kalimdor, la "terra dell'eterna luce stellare".



Soddisfatti dell'ordine creato sul piccolo mondo, e contenti per aver finito il lavoro, i Titani si prepararono a lasciarsi Azeroth alle spalle. Ciononostante, prima di partire, decisero di potenziare le nuove specie più forti per proteggere Kalimdor da qualsiasi forza minacciasse la sua perfetta tranquillità. Ogni membro del Pantheon donò una parte del proprio potere a cinque grandi Draghi, che si erano risvegliati in quell'epoca mitica. Alexstrasza la Generatrice, Malygos l'Incantatore, Ysera la Sognatrice, Nozdormu il Senza Tempo e Neltharion il Guardiano furono potenziati e messi a difesa del pianeta.

Avendo posto i Draghi a guardia della creazione, i Titani lasciarono Azeroth per sempre. Sfortunatamente per loro (e per il piccolo mondo appena nato che avevano modellato), era solo questione di tempo, prima che Sargeras venisse a conoscenza della sua esistenza...

Unità dei Demoni

Felhound

Segugi infernali che si nutrono di magia, utilizzati dai Signori delle Criphe per individuare le fonti magiche. Dopo aver prosciugato le energie dei maghi, ne riducono gli sventurati corpi a brandelli.

Warlock

Appartenenti alla razza degli Eredar, sono totalmente malvagi e incredibilmente potenti. Nel corso degli eoni, la loro magia caotica ha bruciato mondi interi e distrutto innumerevoli specie. Kil'jaeden ha insegnato agli Orchi i segreti di questa magia, ma essi, a differenza dei malvagi Eredar, non sono mai stati in grado di padroneggiare completamente i poteri dell'entropia e della distruzione. Sotto il comando di Archimonde, costituiscono la sezione tattica e strategica della Legione.

Guardiani del Destino

Questi spaventosi esseri costituiscono la scorta personale di Archimonde. Sebbene siano spesso richiamati a eseguire una serie di compiti per la Legione, sono fedeli esclusivamente al Signore Oscuro. Guerrieri mostruosi e infuocati, sono pressoché immuni alla magia e possono sconfiggere interi eserciti con il solo ricorso alla forza fisica.

Infernali

Giganti di fuoco, evocati dall'incantesimo Inferno dei Warlock, precipitano a terra come verdi meteoriti magmatiche, distruggendo ogni forma di vita sul loro cammino. Sebbene la durata della loro esistenza sia limitata, sono in grado di distruggere intere città, prima che le energie che li compongono svaniscano e ritornino all'Aldilà Oscuro.



Signori delle Cripte

Servitori di Mannoroth the Destructor, sono fra i più crudeli e barbari macellai che abbiano mai percorso la maledetta dimensione del Limbo Infernale. Sono possenti macchine capaci solo di odio e distruzione, il cui unico interesse è infliggere il dolore a tutte le creature viventi. Fanaticamente fedeli a Mannoroth, non si fermano di fronte a nulla, pur di soddisfare i desideri della Legione.





Serraglio

CREATURE DI LORDAERON E NORTHREND

Banditi

I banditi Umani assaltano gli sventurati viaggiatori e i soldati. Il loro unico intento è rubare e infliggere dolore alle loro vittime. Sebbene l'Alleanza abbia offerto ingenti ricompense per la cattura di questi uomini, riescono sempre a trovare rifugio fra le ombre delle foreste.

Draghi Blu

I Draghi Blu, guidati dal signore della magia Malygos, non furono affatto scalfiti dai malvagi Draghi Neri di Deathwing. Sebbene ne siano rimasti pochi, i loro poteri magici sono incredibili. Nativi di Northrend, restano sempre nelle vicinanze del grande Dragonblight, dove possono comunicare con gli spiriti dei draghi antichi, che morirono nelle ere passate. I loro artigli e l'alito gelido hanno causato la morte di molti sventurati viaggiatori in Northrend.

Draghi Rossi

I Draghi Rossi, guidati dalla Regina Alexstrasza, sono un nobile e onorevole gruppo di creature. Si considerano i protettori di tutte le innumerevoli forme di vita. Nella maggior parte dei casi, li si trova a custodia di zone e oggetti sacri per proteggerli da esseri meno sviluppati, che potrebbero restare feriti dalle loro energie. Il loro alito è un terribile flusso di fuoco e si narra che inghiottano interi gli avversari per digerirli lentamente nel corso della giornata. I loro peggiori nemici sono i Draghi Neri, guidati dal leviatano Deathwing.

Sacerdoti Sconsacrati

Un tempo, questi maledetti individui erano fra gli esseri più devoti alla Chiesa di Lordaeron. Dopo tanti anni di guerra e sofferenza, però, hanno perso la fede nella Sacra Luce e ora non desiderano altro che contagiare uomini e donne con la propria frustrazione e pessimismo.

Fantasmi

Spiriti tormentati, che si contorcono nell'agonia della non-morte. Incapaci di capire che non sono più vivi, vagano nelle terre desolate fra il Limbo Infernale e il mondo fisico, cercando la liberazione dalla loro eterna sofferenza. Sebbene non siano necessariamente malvagi, spesso causano molti danni agli esseri viventi con cui entrano in contatto fisico.



THE
FROLG

Gnoll

Una delle razze più giovani di Lordaeron. Provenienti sia dai Monti Alterac, sia dal Redridge Range meridionale, questi umanoidi con sembianze di iena sono estremamente aggressivi e spesso litigano fra di loro. Sebbene siano relativamente intelligenti, paragonati alla maggior parte delle bestie, non sono all'altezza degli standard umani. Sono famosi per sfidarsi in ridicole competizioni (per esempio, "chi ha l'ombra più grossa"). Si è spesso notato come potrebbero essere una razza temibile, se solo smettersero di farsi guerra fra loro e si organizzassero in un esercito.



Golem

Automi magici, costituiti di vari tipi di roccia. La maggior parte si trova dentro e attorno Dalaran, poiché lì risiedono i maghi che li hanno creati per svolgere compiti manuali e sorvegliare gli edifici mistici. Alcuni maghi rinnegati hanno creato i propri Golem personali per proteggere i loro antri segreti. Molti Golem sono protetti magicamente dagli incantesimi, cosicché i maghi nemici non possano farli rivoltare contro i loro creatori. Spesso si ritiene che non abbiano volontà propria, eppure esistono casi documentati di Golem vaganti liberamente senza padroni. Quale sia la loro meta o cosa cerchino rimane un mistero.

Coboldi

Una razza di piagnucolosi umanoidi, le cui sembianze ricordano quelle dei topi, che infesta i profondi tunnel dei Monti Alterac e Redridge. Di natura codarda e patetica, si decidono a reagire solo quando si trovano con le spalle al muro. La loro intelligenza è limitata e, solitamente, si tengono alla larga dalle zone popolate, abitate da altre razze più numerose.

Murloc

Sebbene siano relativamente nuovi di Lordaeron, si ritiene che costituiscano una delle razze più antiche di Azeroth. Sono giunti sulla terraferma dalle proprie abitazioni oceaniche, adattandosi all'acqua dolce di laghi e fiumi per popolare zone in cui precedentemente non erano presenti.

Sebbene continuino ad abitare sempre più zone di Lordaeron, ancora non ne è chiaro il livello d'intelligenza, poiché il loro linguaggio gutturale è impossibile da decifrare. Ciononostante, l'uso di armi e incredibili tecniche di combattimento implicano una certa qual forma d'intelletto.



Nerubiani

Un tempo, gli uomini-ragno Nerubiani governavano il regno di Azjol-Nerub, che si stendeva come un'enorme ragnatela sotto i deserti ghiacciai di Northrend. Il Re Lich distrusse i loro oscuro impero, costringendoli a vagare per il deserto artico. Sebbene rimangano pochi guerrieri Nerubiani, essi sono ancora in cerca di un modo per vendicarsi di Ner'zhul e reclamare il loro regno sotterraneo.

Ogre

Una delle poche razze acquisite di Azeroth, in cui giunsero dal mondo di Draenor durante la Prima Guerra. Gli Ogre non sono le stupide, impacciate bestie a due teste che sembravano un tempo. Infatti, molti dei loro capi hanno radunato i propri simili sopravvissuti alla sconfitta dell'Orda. Sebbene le loro intenzioni siano sconosciute, non c'è alcun dubbio che questi potenti guerrieri abbiano intenzione di sollevare nuovamente le proprie armate.

Spettri

Odiöse creature non-morte, sfuggite al controllo di Ner'zhul. Legati a spiriti elementali di base, hanno come unico scopo l'utilizzo dei propri poteri per causare distruzione.

Troll Silvani

Una delle razze indigene più antiche di Lordaeron, la cui civilizzazione precede quella degli Elfi di molti millenni. Per la maggior parte sono creature malvagie, dedite al voodoo, ai sacrifici rituali e, in alcuni casi, (sebbene non siano stati documentati) al cannibalismo. Nonostante non siano mai amichevoli, nutrono un odio profondo nei confronti degli Elfi, che considerano i saccheggiatori delle loro antiche patrie. In ogni caso, il loro odio non si limita a questa razza, ma si estende a tutte le specie, con le quali accettano di cooperare solo per eliminare un nemico ancora più detestato. I Troll Silvani hanno collaborato con gli Orchi per un breve periodo, durante la Seconda Guerra, ma si sono allontanati ben presto dopo la sconfitta dell'Orda.

Troll dei Ghiacci

Come i malvagi cugini Silvani, i Troll dei Ghiacci si divertono a massacrare e distruggere. Giunti nelle terre desolate di Northrend in epoca antica, hanno stabilito una scarna società fra le fredde pietre e le piante senza vita. Cannibali per natura, sono famosi per mangiare i nemici appena uccisi. La loro struttura sociale è simile a quella dei Troll Silvani.



Wendigo

I Wendigo, originari di Northrend, sono creature estremamente voraci. Solitari per natura, raramente vivono con altri della loro specie. Cannibali e selvaggi, questi massicci umanoidi coperti di pelliccia sono molto legati al territorio e non trattano gentilmente gli intrusi che s'imbattano nei loro sentieri di caccia.

Stregoni

Sebbene la maggior parte di Umani ed Elfi maghi abbia accettato la sovranità di Dalaran e del Kirin Tor, esiste un folto numero di esseri che ha deciso di analizzare i segreti della magia autonomamente. Considerati dal Kirin Tor come dissidenti non autorizzati, tendono a espandere la propria conoscenza della magia oltre i confini di ciò che è considerato moralmente accettabile dagli altri maghi.

Lupi

Originari di diverse zone di Azeroth, si trovano su tutti i continenti conosciuti e includono un gran numero di sottospecie e strutture sociali. Sebbene la maggior parte di essi sia ostile a Umani e semi-Umani, un ridotto numero di branchi ha stretto amicizia con la controparte semi-Umana (per esempio, con gli Orchi).

Creature di Kalimdor

Treant Corrotti

Un tempo, questi maledetti esseri arborei erano i fieri difensori immortali della foresta di Ashenvale. Quando la Legione Infuocata invase il mondo, le sue energie demoniache contagiarono molti antichi uomini-albero, convertendoli all'oscurità. Ora queste torturate creature hanno come unico scopo estendere il contagio e l'odio a tutti gli esseri viventi.

Draghi Neri

Sebbene siano stati quasi eliminati nelle ere passate, alcuni Draghi Neri sono riusciti a rifugiarsi negli aridi deserti del Barren. Guidati da Deathwing, sembrano gradire solo se stessi. Incredibilmente potenti e crudeli, traggono piacere dalla sofferenza dei mortali. Sono nemici di tutti gli altri Draghi, specialmente di quelli Rossi di Lordaeron.

Draghi Verdi

Queste magiche ed eteree creature vivono solo per servire le forze della natura e mantenere l'equilibrio fra i mortali e il mondo in evoluzione. Guidati dalla dea sognante Ysera, nutrono un profondo amore per gli Elfi della Notte e i loro

Druidi. Sebbene la maggior parte di essi viva nella dimensione mistica, conosciuta col nome di Sogno di Smeraldo, un numero ristretto di queste graziose creature vaga per gli ombrosi percorsi della foresta di Ashenvale.

Centauri

Narra la leggenda che i primitivi, barbari centauri non siano altro che la progenie bastarda del semidio Cenarius. Che ciò corrisponda o no a verità, è certo che rappresentino l'incarnazione della crudeltà e della ferocia, terrorizzando incessantemente i Barren di Kalimdor e razziando di villaggi e le città. Secondo i Tauren, i Centauri hanno sempre infestato la regione.

Furbolg

Questi massicci e semplici uomini-orso vivono negli angoli selvaggi della foresta di Ashenvale. Sebbene non amino particolarmente la guerra e l'omicidio, recentemente le loro tribù sono divenute sempre più ostili. Gli Elfi della Notte, preoccupati dalla nuova condizione di questa razza (un tempo pacifica), hanno cercato d'aiutare i Furbolg a placare la tensione. Le possenti creature, però, si sono ritirate ancora più all'interno dei propri territori, aumentando ulteriormente la rabbia che sta soverchiando la loro razza.

Arpie

Malvagie donne alate senza scrupoli, il cui unico scopo è causare danni e sofferenza. Provenienti dai ventosi Monti Stonetalon, sono esperte nel tendere imboscate alle sventurate carovane e agli incauti viaggiatori.

Salamandre

Animali sotterranei, che condividono i progenitori con le possenti Bestie Kodo. Si sono adattate alla vita sottoterra, sviluppando un gran numero di abilità e difese naturali.

Kodo

Le lente e gigantesche Bestie Kodo del Barren sono una fra le specie più interessanti di Kalimdor. Sebbene gentili e caute per natura, se minaccia-





te (o attaccate) possono diventare nemici coraggiosi. Molte Bestie Kodo possiedono un legame speciale con la benevola razza dei Tauren.

Si narra che alcuni rari esemplari siano in contatto con gli spiriti del cielo e delle tempeste. Per questo motivo, i Tauren possiedono leggende su quelle che loro chiamano Lucertole Elettriche, Lucertole di Tuono e Cavalcatempeste. Si ignora se possiedano poteri soprannaturali.

Murloc Mutanti

Sebbene i Murloc abbondino fra le ruvide regioni costiere di Kalimdor, recentemente è emerso un ramo mutante della razza. Anche se non si ha ben chiaro quali siano le cause della strana mutazione, molti ritengono che un'entità oscura e sinistra si stia risvegliando nelle profondità del Maelstrom. I Murloc Mutanti sono stati corrotti a tal punto da attaccare duramente i propri fratelli.

Orsi-Gufo

Questi impacciati esseri deformi sono molto amati da Druidi e Treant degli Elfi della Notte. Di natura benevola, se fatti infuriare possono diventare spaventosi. Sebbene si tengano alla larga dalle zone popolate, spesso possono essere visti nelle serene radure del Monte Hyjal.

Quillboar

Una razza primitiva di uomini-orso, dotata di punte affilate che sporgono dalle muscolose schiene curve. Queste creature coraggiose, dotate di un'ottima capacità di recupero, abitano il Barren centrale di Kalimdor, nel labirinto di spine conosciuto come Razorfen Downs.

Bestie di Fango

Queste strane creature condividono un'eredità elementale, ma sono state corrotte dai poteri del caos. Ora sono delle masse torturate di melma semi-senziente. Nessuno conosce i loro scopi oppure se un'ecologia specifica prescinde alla loro esistenza.

Ragni

Sebbene molti studenti ritengano che tutti i ragni provengano dall'antico regno di Azjol-Nerub, la razza gigante di Kalimdor vive negli angoli ombrosi della Foresta di Ashenvale. Nonostante non siano necessariamente malvagi, possono diventare ardui nemici, qualora ritengano che i loro nidi siano stati profanati.



Satiri

Un tempo, prima della Guerra degli Antichi, erano Elfi della Notte dediti alle arti magiche. Corrotti dalla magia, si sono votati spontaneamente alla Legione, della quale hanno ottenuto una parte di potere, trasformandosi al contempo in orribili e deformi creature. Il loro unico scopo è tormentare gli odiati cugini Elfi della Notte e obbedire al volere della Legione (che, secondo loro, un giorno tornerà).

Avvoltoi

Creature volanti che abitano il Barren, cercando vittime di cui cibarsi. Di tanto in tanto aiutano le malvagie Arpie, sotto la promessa di carne e sangue freschi da mangiare.





Croi e Nemici

Antonidas

Occupazione: Arcimago Umano – Capo del Kirin Tor di Dalaran

Appartenenza: Kirin Tor

Età: 71

Antonidas è il capo del Kirin Tor, il conclave di maghi che governa il regno magico di Dalaran. Questo venerabile Arcimago è considerato uno dei più potenti del mondo. Sebbene la salute cagionevole gli impedisca di passare troppo tempo lontano dalla sua amata città, può contare sull'aiuto della propria apprendista, Jaina Proudmoore, per essere sempre aggiornato su ciò che accade nel mondo. Antonidas attende il giorno in cui finalmente potrà passare i poteri e la leadership a Jaina, sicuro che diverrà una straordinaria Arcimaga.

Archimonde

Occupazione: Eredar a capo della Legione

Appartenenza: Legione Infuocata

Età: Sconosciuta

Archimonde è stato uno dei primi demoni a unirsi a Sargeras, quando fu creata la Legione Infuocata. Spietato e brutale, ma astuto e calcolatore, possiede l'illimitata magia dei Warlock e la forza per abbattere qualsiasi cosa si opponga al suo volere. Nel profondo del suo cuore, desidera diventare un dio e impadronirsi del potere per competere con lo stesso Sargeras. Dopo diecimila anni di attesa, è pronto a invadere nuovamente il mondo di Azeroth. Sebbene abbia l'incarico di condurre la guerra nel nome di Sargeras, potrebbe nascondere altre intenzioni per il mondo e la sua innata magia.

Cairne Bloodhoof

Occupazione: Guerriero Tauren – Capo della tribù Bloodhoof

Appartenenza: Orda

Età: 99

Il possente capo dei Tauren Bloodhoof è un guerriero impareggiabile e un saggio capo per il suo antico popolo. Sebbene leggermente rallentato dal peso degli anni, possiede ancora la forza e il valore di venti uomini. Questo generoso gigante conosce il grave pericolo che minaccia la sua gente: lo sterminio da parte dei malvagi centauri. Ciononostante, non ha mai perso la speranza di trovare il sistema per condurre il suo popolo in una nuova terra, dove possa stabilirsi e vivere in pace.



Grom Hellscream

Occupazione: Orco Guerriero – Capo del clan Warsong

Appartenenza: Orda

Età: 46

Unico capo degli Orchi sopravvissuto a Draenor, dopo aver condotto il potente clan Warsong a innumerevoli vittorie sugli Umani, Hellscream è disperato al pensiero del letargo che ha sopraffatto la sua razza in seguito alla fine della Seconda Guerra. Essendo stato uno dei primi Orchi a cadere vittima della maledizione demoniaca, ha combattuto per moltissimi anni con la rabbia e la sete di sangue che ne affliggevano il cuore. Ora, sotto la guida idealistica e visionaria di Thrall, Hellscream spera di poter finalmente liberare se stesso e la sua razza dall'influenza malvagia dei demoni.

Illidan Stormrage

Occupazione: Elfo della Notte Cacciatore di Demoni – Ex mago

Appartenenza: Nessuna...

Età: 15.032

Nei giorni oscuri che precedettero la Guerra degli Antichi, Illidan era uno dei pochi non-nobili a praticare la magia. Sebbene suo fratello maggiore Furion l'avesse avvisato della natura malvagia della magia, egli rifiutò di rinunciare al suo utilizzo. Col tempo, il nobile Elfo della Notte divenne dipendente dalle energie caotiche della magia. Sebbene Illidan usasse i propri oscuri poteri per aiutare il fratello contro i demoni della Legione Infuocata, alla fine tradì il suo popolo e si alleò con la malvagia Regina Azshara. Al termine della guerra, dopo che il continente di Kalimdor fu distrutto per sempre, Illidan creò un nuovo Pozzo dell'Eternità per assicurarsi che la magia non sparisse dal mondo. Per il suo crimine, fu condannato da Furion a essere incatenato sottoterra per l'eternità. Da allora, Illidan è imprigionato nell'oscurità.

Jaina Proudmoore

Occupazione: Incantatrice Umana – Agente Speciale del Kirin Tor

Appartenenza: Sentinelle Alleanza

Età: 15.032 23

Probabilmente una delle incantatrici più talentuose apparse a Dalaran da generazioni, Jaina è una giovane sveglia e curiosa, sempre in cerca di espandere i propri poteri e la conoscenza della magia. Suo padre, l'Ammiraglio Proudmoore di Kul Tiras, fu uno dei grandi eroi della Seconda Guerra. Jaina è sempre stata ossessionata dall'essere degna del nome di suo padre, ma il suo unico desiderio è seguire il percorso dello studio della magia. Come Arthas, è rimasta profondamente scossa del termine della propria relazione con il giovane principe. Ciononostante, non



ha mai permesso alla tristezza di interferire con i suoi studi o con le sue indagini. Il suo mentore, l'Arcimago Antonidas, ritiene che possa diventare una delle maggiori incantatrici che l'Umanità abbia mai conosciuto.

Kel'Thuzad

Occupazione: Negromante Umano – Capo del Culto dei Dannati

Appartenenza: Flagello

Età: 58

Kel'Thuzad era uno dei maggiori Arcimaghi di Dalaran, membro del Kirin Tor e amico intimo di Antonidas. Ciononostante, la sua brama di studiare le arti oscure della negromanzia lo ha reso un reietto fra i suoi simili. Rispondendo alla chiamate del Re Lich, Kel'Thuzad ha viaggiato verso Northrend e ha offerto la propria anima a Ner'zhul. Il Re Lich ha ordinato al mago oscuro di fondare un culto, che potesse facilitare la creazione di un enorme esercito di Non-morti. Kel'Thuzad usò i propri poteri e il vasto patrimonio per dar vita al Culto dei Dannati, il sinistro gruppo che avrebbe portato a compimento la volontà di Ner'zhul...

Mannoroth

Occupazione: Re Demone dei Signori delle Cripte

Appartenenza: Legione Infuocata

Età: Sconosciuta

Mannoroth the Destructor è un essere di puro odio, malvagità e rabbia. È la macchina di morte definitiva, con l'unico scopo di uccidere e distruggere. Sebbene non se ne possedano le prove, si ritiene sia legato alla razza degli Orchi e che sia all'origine della loro corruzione e sete di sangue. Mannoroth ha atteso diecimila anni per tornare e completare il lavoro iniziato durante la Guerra degli Antichi. Ora, finalmente, il momento della vendetta è giunto.

Malfurion Stormrage

Occupazione: Elfo della Notte Arcidruido

Appartenenza: Sentinelle

Età: 15.032

Furion fu il primo Elfo della Notte a opporsi alla malvagia Regina Azshara e ai suoi nobili adoratori di demoni. Insieme al fratello Illidan e al semidio Cenarius, condusse la battaglia contro la Legione Infuocata durante la Guerra degli Antichi. Per primo, ripudiò la magia e adottò i dettami dei Druidi. È stato il capo spirituale degli Elfi della Notte per oltre diecimila anni e ha lavorato duramente per salvaguardare la fragile cultura del suo popolo (anche dallo stato di trance del Sogno di Smeraldo).



Muradin Bronzebeard

Occupazione: Nano Esploratore – Ex ambasciatore di Ironforge

Appartenenza: Alleanza, Gilda degli Esploratori di Ironforge

Età: 221

Fratello del Re Magni Bronzebeard di Ironforge, durante la Seconda Guerra ha tenuto i contatti fra Lordaeron e il regno dei Nani di Khaz Modan. Mentre si trovava alla corte di Lordaeron, ha stretto amicizia con il giovane Arthas, insegnandogli a maneggiare lame di ogni tipo. Muradin fu uno dei fondatori della Gilda degli Esploratori, un gruppo di Nani dediti all'archeologia e all'esplorazione del mondo sconosciuto. Sebbene abbia raramente la possibilità di tornare in visita a Khaz Modan o a Lordaeron, è un fermo sostenitore dell'Alleanza fra Nani e Umani.

Principe Arthas

Occupazione: Paladino Umano – Erede al trono di Lordaeron

Appartenenza: Alleanza, Cavalieri di Silver Hand

Età: 24

L'unico figlio di Re Terenas, Arthas è un giovane idealista e irruente, che sogna di succedere al padre come Sovrano di Lordaeron. A diciannove anni, divenne apprendista Paladino, divenendo l'allievo preferito di Uther the Lightbringer. Sebbene Arthas ami come un nipote il gentile Uther, desidera essere padrone del proprio destino e diventare un eroe, come i coraggiosi veterani che combatterono gli Orchi durante la Seconda Guerra.

Nonostante il dolore provato, allorché dovette interrompere la breve relazione con l'incantatrice Jaina Proudmoore, rimase fedele ai propri ruoli di Principe di Lordaeron e Paladino. Ha un profondo rispetto per la Luce Sacra e non desidera altro che salvaguardare il proprio popolo dai pericoli.

Thrall, figlio di Durotan

Occupazione: Orco Sciamano – Capo dell'Orda

Appartenenza: Orda

Età: 24

Unico figlio del capo Durotan, ucciso durante la Seconda Guerra, appena nato fu trovato dai soldati Umani e allevato come schiavo e gladiatore. Educato e addestrato nella arte della guerra, il giovane Orco desiderava la libertà e incontrare il proprio popolo: per questi motivi, seppure inesperto, riuscì a fuggire dalla schiavitù e si mise in cerca di altri della sua razza.

Trovati i letargici Orchi, Thrall giurò a se stesso che li avrebbe liberati dalla prigionia e dalla maledizione demoniaca. Avendo studiato gli antichi riti sciamanici del suo popolo, imparò a controllare la furia delle tempeste e della terra, grazie alle quali riuscì a radunare la sua gente e a liberarla dai campi di prigionia degli Umani. Per il suo onore, ottimismo e coraggio, fu unanimemente eletto nuovo Capo dell'Orda degli Orchi.



Tichondrius

Occupazione: Nathrezim Signore delle Tenebre.

Appartenenza: Flagello, Legione Infuocata

Età: Sconosciuta

Tichondrius è un malvagio Signore delle Tenebre, dedito all'oscurità e a causare sofferenza. Sebbene rispetti i desideri del proprio padrone, Kil'jaeden, non ama il compito assegnatogli di sorvegliare il Re Lich Ner'zhul. Egli è sicuro che, alla fine, il Re Lich tradirà la Legione e cercherà di liberarsi dal suo controllo. Soprattutto, Tichondrius è un ottimo soldato. Sebbene il suo desiderio di potere e conquista sia forte, espleta i propri compiti con cura e precisione.

Tyrande Whisperwind

Occupazione: Elfa della Notte Sacerdotessa della Luna – Capo delle Sentinelle.

Appartenenza: Sentinelle

Età: 13.836

Occupazione: Eredar a capo della Legione.

Antica principessa degli Elfi della Notte, e Gran Sacerdotessa della dea lunare Elune, in passato ha aiutato Furion e Illidan Stormrage nella battaglia per salvare Kalimdor dalla Legione Infuocata. Oltre a essere la Gran Sacerdotessa di Elune, ricopre il ruolo di capo delle Sentinelle, un gruppo di guerrieri che hanno giurato di difendere le coste di Kalimdor durante lo stato di trance (chiamato il "Sogno di Smeraldo") dei loro uomini, i Druidi. Tyrande è una guerriera orgogliosa e prova un certo risentimento per essere costretta a sopportare il peso della difesa della propria terra, mentre i Druidi dormono. Il suo eterno amore per Furion Stormrage le ha donato la forza e il coraggio necessari ad affrontare da sola i secoli e ad assumere il sacro incarico di difendere Kalimdor da qualsiasi minaccia.

Uther the Lightbringer

Occupazione: Paladino Umano – Capo dei Cavalieri di Silver Hand

Appartenenza: Alleanza

Età: 64

Uther fu il primo Paladino, ordinato dall'Arcivescovo Faol prima della Seconda Guerra. È un veterano stimato come uno dei maggiori guerrieri nella storia degli Umani. Sebbene siano passati molti anni da quando la guerra ha minacciato per l'ultima volta la sua amata Lordaeron, Uther non ha mai smesso di proteggere la sua terra dalle minacce dei semi-Umani e dai tumulti sociali. Il generoso capo dei Paladini è forse il più grande generale che l'Alleanza abbia mai conosciuto. Solo il suo desiderio di vedere Arthas divenire degno della corona del proprio padre lo ha trattenuto dal ritirarsi per godere del meritato riposo..





ASSISTENZA TECNICA

Vivendi Universal Interactive Publishing Italia spa

Via Solferino, 20 - 21100 Varese

Contattare il distributore:

Leader Distribuzione Spa Via Adua 22 - 21045 Gazzada Schianno - Varese

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero verde:

800-821177

Potete collegarvi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

Riconoscimenti

Progettazione

Blizzard Entertainment®

Produttore esecutivo

Mike Morhaime

Capo team

Frank Pearce

Direttore artistico

Samwise Didier

Capo progetto

Rob Pardo

Capo grafico

Rob McNaughton

Produttore

Chris Sigaty

Responsabile tecnico

Jay Patel

Programmatori

Andy Bond, Carl Chimes, Jeff Chow, Alan Dabiri, Bob Fitch, Monte Krol, Dave Lawrence, Graham Madarasz, Collin Murray, Jay Patel, Frank Pearce, Andrea Pessino, Brett Wood

Programmatori aggiuntivi

Mike Heiberg, Sam Lantinga, Mike Morhaime, John Stiles, Tim Truesdale, Matthew Versluys, Jeremy Wood

Programmatori Battle.net®

James Anhalt, Robert Bridenbecker, Brian Fitzgerald, Tony Tribelli, Matthew Versluys

Programmatori Macintosh

John Stiles

Programmatori aggiuntivi Macintosh

Rob Barris, John Mikros, Brett Wood

Grafici

Dave Berggren, Samwise Didier, Allen Dilling, Trevor Jacobs, Roman Kenney, Rob McNaughton, Micky Neilson, Matt Oursbourn, Ted Park, Stu Rose, Ru Weerasuriya

Grafici aggiuntivi

Kevin Beardslee, Adam Byrne, Brandon Idol, Kyle Harrison, Eric Henze, Solomon Lee, Justin Thavirat

Progettista senior

Allen Adham

Sceneggiatore e responsabile creativo

Chris Metzen

Progettazione campagne

Tim Campbell, David Fried, Dave Hale, Michael Heiberg, Scott Mercer, Matt Morris, Rob Pardo, Dean Shipley

Soggetto

Samwise Didier, Chris Metzen, Rob Pardo

Sceneggiatura e revisione dei testi

Micky Neilson, Susan Sams, Ru Weerasuriya

Produttori associati

Frank Gilson, Chris Millar

Regista dei filmati

Nicholas S. Carpenter

Produttore esecutivo dei filmati

Matt Samia

Produttore dei filmati

Scott Abeyta

Montaggio dei filmati

Joeyray Hall

Sceneggiatori dei filmati

Nicholas S. Carpenter, Chris Metzen

Grafici dei filmati

Scott Abeyta, John Burnett, Nicholas S. Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Aaron Chan, Ben Dai, Joe Frayne, Jay Hathaway, Harley D. Huggins II, Jared Keller, Jon Lanz, James McCoy, Matthew Mead, Dennis Price, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Seth Thompson, Ru Weerasuriya, Kenson Yu

Tecnici grafici dei filmati e sviluppo degli strumenti

Scott Abeyta, John Burnett, Jeff Chamberlain, Aaron Chan, Joe Frayne, Steeg Haskell, Jared Keller, Jon Lanz, Alen Lapidis

Lavoro aggiuntivo sui filmati

Dan Burke, Paul Hormis, Brit Snyder, Thayne Valavanis

Regista audio

Glenn Stafford

Musica

Tracy W. Bush, Derek Duke, Jason Hayes, Glenn Stafford

Progettazione audio

Tracy W. Bush, Tami Donner Harrison, Derek Duke, Brian Farr, Glenn Stafford

Direzione del doppiaggio e

casting interno delle voci

Tracy W. Bush, Nichoals S. Carpenter,
Tami Donner Harrison, Jason Hayes,
Chris Metzen, Micky Neilson

Montaggio delle voci

Tami Donner Harrison
Casting esterno delle voci
Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk

Assistenti al casting esterno delle voci

Amanda Fenster, Gerg Sacks

Doppiatori

Michael Barken, Richard Barnes, Michael
Bradbery, Fredrick Bloggs, Tracy W. Bush,
Piera Coppola, Jackson Daniels, Samwise
Didier, Tami Donner Harrison, Derek Duke,
Alex Dumas, Richard George, Carrie
Gordon Lowrey, Michael McConnohie,
Michael Gough, Justin Gross, Tiffany Hayes,
Thomas Jung, Matthew King, Monte Krol,
Abe Lasser, Rob McNaughton, Chris
Metzen, Lani Minella, Calab Moody, Bob
Papenbrook, Gary Platner, Bill Roper, Glenn
Stafford, Kai Vilhelmsen, Ted Whitney

Revisione aggiuntiva del gioco

Allen Adham, Chris Arretche, Dave Brevik,
Samwise Didier, Eric Dodds, Bob Fitch,
Geoff Fraizer, Mike Morhaime, Bill Roper,
Max Schaefer, Tyler Thompson, Ian Welke

Sviluppo e revisione del manuale

Eli Catalan, Elliott Chin, Melissa Edwards,
Jason Hutchins, Scott Mercer, Chris Metzen,
Susan Sams, Mikey Schaefer, Evelyn Smith

Grafica del manuale

Chris Metzen, Ted Park, Ru Weerasuriya,
Peter Underwood

Responsabili CQ

Christopher Manley, Mark Moser, Ian
Welke

Capo testing CQ

Ed Kang

Assistente capo testing CQ

Kelly Chun

Tecnico CQ

Evelyn Smith

Capi squadra CQ

Zach Allen, Michael Backus, Ilya
Berelson, Zach Callanan, Michael Chu,
Les Douglas, Robert Foote, Ron
Frybarger, Gary Gibson, Manny
Gonzales, Ray Labauch, Dean Lee, Matt
Lee, Brian Love, Jonathan Mankin, Sean
McCrea, Michael Murphy, Justin Parker,
Dean Shimonishi, Stan Wang

Tester

Aaron Adams, Michael Barken, Andrew
Brownell, Edward Bui, Jeremy Cargilo, Shane
Cargilo, Charles Carter, James Chadwick,
Bryan Chen, Jack Chen, Michelle Elbert, Jason
Fader, Christopher Fisher, Arthur Fong, Derek
Johnstone, Dennis Lam, Jonas Laster, Nicholas
Lawson, Allen Lin, John Meyers, Kao Milker,
Brian Mitchell, Danny Nguyen, Nick Pisani,
William Roseman, Michael Schaefer, Emilio
Segura, Lloyd Tullues, Brian Urquhart, John
Wick, Stephen Wong, John Yoo

Tester aggluntivi

Ted Barken, Jeanette Clausen, David
Dooley, Tod Fay, Josh Hillborn, Jeff
McClean, Samuel Schrimsher, Eric Strauss,
Cosmo Taormina

Responsabile assistenza tecnica

Thor Biafore, John Schwartz
Assistenza online
Timothy Fox, Edward Hanes, Mike
Kramer, Alen Lapidis, David Nguyen,
Michael Nguyen, Collin Smith, Martin
Tande, Kenny Zigler

Assistenza tecnica

Geoff Goodman, Norman Harms, John
Hsieh, Kris Nedrebo, Richard Sanford,
Adam Slack, Jason Stilwell

Responsabile localizzazione e

Macintosh

Jason Hutchins

Responsabile globalizzazione

Flavie Gufflet

Responsabile della localizzazione del progetto

Barry Kehoe

Capi progetto per la localizzazione

Caitriona Finlay, David Hickey, Padraig
McCaul

Capo tecnico della localizzazione

Damien Monaghan

Tecnici di localizzazione

Attila Edelenyi, Jason King, Monte Krol,
Brendan O' Mahony, Stuart Nolan

Capi CQ della localizzazione

Jesus Baquedano Ferrer, David Hickey

CQ della localizzazione

Francis" Frux" Courchinoux, Nelly
Dietrich, Andrew Hagger, Francesco
Musso, J.C. Pastor "pAsh", Simone Belli
Leopoldo Rosa

Squadre Internet internazionali

Sebastien Gernault, Steve Martin,
Georges Martins, Stefanie Pranz, Myriam
Santoso

Sviluppo del business

Paul W. Sams

Sviluppo aggiuntivo del business e operazioni

Elaine Dilorio, Melissa Edwards, Isaac Matarasso

Produttore Battle.net®

John Lagrave

Tecnici di rete Battle.net®

Adrian Luff, Hung Nguyen

Informatori tecnologici

Mike Hale, Kris Mackey, Kirk Mahony, Isaac Matarasso, Hung Nguyen, Jeremy Smith, Robert Van Dusen

Amministratore dell'ufficio

Christina Cade, Jamie Neveaux, Lisa Schoner

Responsabile finanziario

David Gee, Paul W. Sams

Relazioni pubbliche

Lisa Bucek, Susan Sams, Gil Shif, Beau Yarbrough

Squadra Internet

Elaine Dilorio, Geoff Fraizer, Mike Hein, Ted Park, Blaine Whittle

Consulente legale

Kevin Crook, Will Glenn (alla memoria), Bob Marafioti, Rob Rigole, Eric Roeder, Patrick Sweeney

Responsabile globale del marchio

Neal Hubbard

Servizio marketing e creativo

Kathy Carter, Jessica Drossin, Elisabeth Miller, Steven Parker, Hayley Sumner, Bill Watt, Stewart Weiss

Grafica della confezione

Justin Thavirat

Vendite nel Nord America

Philip O'Neil, Bruce Slywka

Vendite internazionali, Marketing ed RP

Chris Ansell, Michael Fuller, Hubert Larenaudie, Cyril Marchal, Cedric Marechal, Christophe Ramboz, Stephane Vallet, Mark Warburton, Kim Watt

Vendite dirette

Rob Beatie, Kim Bridenbecker

Realizzazione

Tom Bryan, Jaime Chavez, Bob Wharton

Reclutamento

Pat Nagle, Derek Simmons, Jack Sterling, Bernie Wilkins

Squadra di lancio globale

Lisa Bucek, Gerry Carty, Melissa Edwards, Lang Fredrickson, Michael Fuller, Flavie Gufflet, Neal Hubbard, Jason Hutchins, Hubert Larenaudie, Cyril Marchal, Cedric Marechal, Mike Morhaime, Philip O'Neil, Christophe Ramboz, Paul W. Sams, Chris Sigaty, Bruce Slywka, Luc Vanhal, Steve Voorma, Mark Warburton, Bob Wharton, Edward Zinser

Hosting partner Battle.net®

AT&T, DACOM, Telia

Capo Dunsel

Shane Dabiri

Pubblicazione Europea

Annick Decrop, Vanessa Van Den Brouck, Géraldine Mazot, Nadège Bombeau, Cyril Marty, Agnès Tourrenc, Daniel Bourlet

Operazione Europea

Gilles Marion, Fabien Tislé, Eric Chatelet, Zakia El Fenniri

Un ringraziamento a:

Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Ken Cron, Edwards Zinser, Jay Meschel, Sandy Gunn, Cameron Buschardt, i "Warcraft®III" Beta Tester, Adrian Bourke, John Funnell, Darrius Thompson, Bart Farkas, Wade Farrell, Mike O'Brien, Jeff Strain, Pat Wyatt, Paula Duffy, Danny Kearns, Todd Coyle, Ralph Becker, Mark Kern, Eric Schaefer, Scott Boness, Edwin Braun, Ray "Gramps" Chamberlain, Keith Galocy, Lin Kayser, Ivan Kolev, Amir Sinanovic, Shawn Steiner, Kresimir Tkalec, Scott Petersen, Liam Byrne, Jack Buser, Charlie Brissette, Dave Philipson, Dr. Fred Siciliano, Paolo "Brix" Mengoni e tutta la "Taverna degli Eroi" di www.blizzardplayer.it.

Un ringraziamento speciale a:

Blizzard North, Luc Vanhal, Bob e Jan Davidson

Desideriamo estendere i ringraziamenti più sentiti a tutte le nostre famiglie. La vostra pazienza e comprensione infinita ha reso possibile tutto questo. Vi amiamo!

Tasti di scelta rapida

Comandi dei menu

- F9** Attiva/disattiva il menu delle missioni.
F10 Attiva/disattiva il menu all'interno della partita.
F11 Attiva/disattiva il menu degli alleati.
F12 Attiva/disattiva il menu della chat.
Alt + F4 / Alt + Q / Esci da "Warcraft®III".
Alt + O Richiama il menu delle opzioni.
Alt + S Richiama il menu di salvataggio.
Alt + L Richiama il menu di caricamento.
Alt + H Richiama l'aiuto in linea.
Ctrl + M Attiva/disattiva la musica.
Ctrl + S Attiva/disattiva gli effetti speciali.
Esc Torna al menu precedente.

Comandi di gioco

Pulsante sinistro del mouse

Seleziona unità, edifici, pulsanti di comando e punti d'azione (dove devono essere eseguiti gli ordini):

- ▶ Seleziona le unità e gli edifici su schermo.
- ▶ Attiva i pulsanti nella scheda di comando dell'unità.
- ▶ Conferma la posizione del comando, dell'edificio, dell'abilità o dell'oggetto.
- ▶ Usa un oggetto presente nell'inventario dell'eroe.
- ▶ Sposta la visuale sul punto indicato nella mini-mappa.

Pulsante destro del mouse

Esegue azioni "rapide" su unità ed edifici selezionati, terreno o mini-mappa:

- ▶ Terreno – Sposta le unità nel punto selezionato, ignorando gli attacchi.
- ▶ Unità o edificio nemici – Attacca il bersaglio.
- ▶ Unità alleata – Segui il bersaglio.
- ▶ Albero o Miniera d'Oro – Sposta le unità nel punto selezionato (se è un'unità lavoratrice raccoglie le risorse).
- ▶ Oggetto a terra – L'eroe si avvicina e lo raccoglie.
- ▶ Oggetto nell'inventario dell'eroe – Prendi in mano l'oggetto.
- ▶ Quando il cursore di selezione del bersaglio è attivo – Annulla il comando.
- ▶ Quando il cursore di selezione del bersaglio è attivo sulla mini-mappa – Sposta la visuale nella schermata principale sul punto selezionato sulla mini-mappa.

Alt (tieni premuto mentre impartisci un comando)

Annulla gli spostamenti in formazione.

Ctrl (tieni premuto mentre impartisci un comando)

Invia il comando al solo sottogruppo selezionato.

Esc Annulla i comandi.

Invio Attiva la schermata di inserimento dei messaggi. Premendo nuovamente lo stesso tasto, il messaggio viene inviato

Malusc+Invio Attiva la schermata d'inserimento dei messaggi per "Tutti". Premendo nuovamente il tasto Invio, il messaggio viene inviato

Ctrl+Invio Attiva la schermata di inserimento dei messaggi per gli "Alleati". Premendo nuovamente il tasto Invio, il messaggio viene inviato

Pulsante centrale del mouse Tienilo premuto, per scorrere la visuale spostando il mouse.

Tasti freccia Scorri la visuale

Tab Passa da un sottogruppo all'altro.

Ctrl + <#> Assegna le unità o gli edifici selezionati al gruppo

Malusc + <#> Aggiungi le unità selezionate al gruppo attivo.

<#> (tasti da 0 a 9) Seleziona il gruppo associato. Premi rapidamente due volte, per centrare la visuale sul gruppo

F1 - F7 Seleziona l'eroe corrispondente. Premi rapidamente due volte, per centrare la visuale sull'eroe.

F8 Seleziona le unità disoccupate.

← Scorri i vari Municipi.

Barra spaziatrice Centra la visuale sulle ultime notifiche.

Ctrl - C / Alt - C Centra la visuale sull'unità con il ritratto illuminato.

Malusc+Seleziona unità Aggiungi/rimuovi l'unità dalla selezione attuale

Ctrl+Seleziona unità/Doppio-clc sull'unità Seleziona tutte le unità visibili dello stesso tipo.

Rotella del mouse verso l'alto/PagSu Abbassa e zooma in avanti la telecamera.

Rotella del mouse verso il basso/PagGiù Alza e zooma indietro la telecamera.

Ins Ruota la telecamera a sinistra.

Canc Ruota la telecamera a destra.

Stamp Salva un'immagine della partita nella cartella di "Warcraft®III".